

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ

№4
2004

ИГРОВОЙ КУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

СТАЛКЕР

SHADOW OF CHERNOBYL

ЭКСКЛЮЗИВ!

Nitro Family

кислотная семья будущего

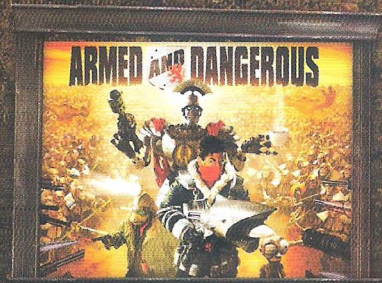
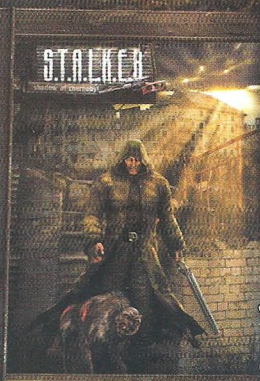
Anarchy Online

Анархия в Украине

Unreal Tournament 2004

...нужно пить зеленку!

Сводный мегатест геймпадов



ПОСТЕРЫ

Подписной
индекс —
23852



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, http: games.1c.ua

СКУБІ-ДУ!

TM

ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ



1C®
ФИРМА «1С»

NIVAL®
INTERACTIVE

MINDSCAPE

CARTOON NETWORK
WB

SCOOBY-DOO™ and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera. CARTOON NETWORK and CARTOON NETWORK logo are registered trademarks of Cartoon Network. WBIE LOGO, WBIE SHIELD:™ & © Warner Bros. All rights reserved.
s03
© 2002-2003 Riverdeep Interactive Learning Limited. Все права защищены.
© 2002-2003 Image Builder Software. Все права защищены. The Learning Company является зарегистрированной торговой маркой Riverdeep Interactive Learning Limited. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
© 2003 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

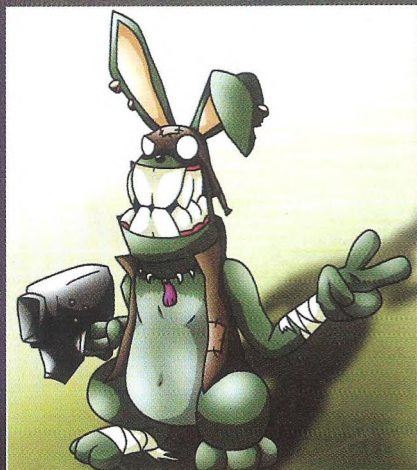
INTRO

Мы с огромным уважением относимся к людям, которые разыгрывают всех только на первое апреля, дарят цветы женщинам исключительно на восьмое марта, ездят за рубеж в день пограничника и как-то там коротают день уролога. Это очень аккуратные люди, в жизни которых всего по чуть-чуть, а главное – нет никаких сюрпризов и неожиданностей. Утром первого апреля вы можете наблюдать, как эти педанты все как один превращаются в весельчаков и шутников. А уже после первой их дебильной шутки в ваш адрес они, опять же на ваших глазах, превращаются в породу редких рогопиллов и ушлепков. Как по нам, есть только один способ закончить этот день голубых покемонов без риска нервного срыва. Точнее, даже два – это Смит и Вессон.

Прочитав предыдущий абзац, вы можете решить, что мы тупые, злобные, без чувства юмора и не знаем, как правильно пишется название животного, которое живет в джунглях и любит бананы. Но это, понятное дело, не так, потому что... потому... Короче, это не так, тупые вы абизьяны!!!

На самом деле мы прекрасно знакомы с тем, что такое шутка. Более того, мы ее очень хорошо знаем и редко проводим день без нее. Шутка – это наш редактор Sova. Когда-то мы послали его на одну серьезную пресс-конференцию, и организатор, увидев его, показал на него пальцем и сказал: «Я полагаю, это какая-то шутка, да?». Вот так-то.

Чистой веры вам в первую христианскую заповедь, друзья, дабы достойно пережить этот клоунский день.



Содержание

Эхо планеты

| | |
|--------------------|-------|
| Игропанорама+ | 2 |
| Columbia Бразерс | 4, 64 |
| Музыкальное чтиво! | 5, 66 |

Ждем-с!

MegaGame

| | |
|---|---|
| S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl | 6 |
|---|---|

PC

| | |
|--|----|
| Full Spectrum Warrior | 12 |
| UFO: Alien Invasion | 14 |
| Nitro Family | 16 |
| The Lord of the Rings: The Battle for the Middle-Earth | 18 |
| Блицкриг 2 | 20 |

Приставки

| | |
|----------|----|
| Cy Girls | 22 |
|----------|----|

To play or not to play

АНАРХИЯ

| | |
|----------------|----|
| Anarchy Online | 24 |
|----------------|----|

PC

| | |
|-----------------------------------|----|
| Coliseum | 26 |
| Unreal Tournament 2004 | 28 |
| Оторва в школе | 30 |
| Augustus: On Behalf of Caesar | 32 |
| Sonic Adventure DX Director's Cut | 34 |
| Cabela's Dangerous Hunts | 36 |
| Virtual Skipper 3 | 44 |

Ацтой

| | |
|--------------------------|----|
| Monster Garage: The Game | 38 |
|--------------------------|----|

Tips&Tricks

| | |
|---------------|----|
| Cheats + Hits | 46 |
|---------------|----|

Абзаты

| | |
|-------------|----|
| Абзац марта | 48 |
|-------------|----|

Акции

| | |
|----------------|----|
| Раздача слонов | 50 |
|----------------|----|

Клубничка

| | |
|----------------------|----|
| Кубок LG в «Станции» | 52 |
| Гей, казаки! | 56 |

Animania

| | |
|------------------------|----|
| Only Yesterday | 60 |
| Создавая мультфильм... | 62 |

П@утин@

| | |
|-------------|----|
| Грузил@ | 68 |
| Все в сеть! | 69 |

Cell-O-Fan

| | |
|----------------------------|----|
| Обалденный прибалбас | 70 |
| Два по 700 от SonyEricsson | 70 |
| Телефон вместо кошелька | 71 |

Смеходром

| | |
|-------------------------|----|
| Как сделать себе Пикачу | 72 |
|-------------------------|----|

Железный бум

| | |
|----------------------|----|
| Ацкий тест геймпадов | 74 |
|----------------------|----|

Vox populi

| | |
|---------------------|----|
| О сайте и поэзии... | 80 |
|---------------------|----|

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



Наконец-то! Вышел CS: Condition Zero

Что бы там кто ни говорил, но мы не пишем обзоров, пока не пройдем игру. Или хотя бы на 100% не проникнемся геймплеем, не узнаем все фишки, не услышим все звуки, не увидим все действующие лица и все такое прочее. Именно поэтому мы сейчас только скажем, что да, игра Condition Zero вышла. Она появилась буквально на днях, но от наших западных коллег мы уже знаем некоторые подробности.

Уже известно, что в игре есть три режима – онлайн-овый, Custom Game (что это –

Хищник

Через год (максимум) мы увидим Хищника. Или Хищник увидит нас. Или мы увидим Хищника, который



мы в курсе еще с Half-Life) и собственно CS: Condition Zero. В последнем режиме нас ждет синг-версия игры, где нужно будет пройти несколько кампаний, выполнить ряд заданий, при прохождении которых будет считаться экспа.

увидит свет. В общем, все всё увидят.

Компания Vivendi Universal Games поклялась мамой и сказала, что нас ждет Хищник. Игра под названием Predator стопудово попадет на прилавки сразу для нескольких платформ –

для PC, PlayStation 2 и Xbox. Последняя нас, правда, не интересует (обладателей этих консолей в нашей стране не больше, чем синих китов в четвертом энергоблоке



ЧАЭС, хотя...), и все-таки отметим, что ее «авторы» обещают снизить цену на приставку. Но раз она официально не продается в Украине, то новость вроде как и лишняя.

И снова о Хищнике. О чем будет игра – неизвестно. Теперь все.

это будет версия для приставок Xbox и PlayStation 2. Правда, в принципе, где Xbox – там и PC, а поклонников и счастливых обладателей PS2 в Украине в общем-то достаточно. Так что новость однозначно хорошая.

В новом IndyCar будет много всего хорошего – 15 трасс (как заявили Codemasters, в числе новых трасс будет Twin Ring Motegi Speedway, что не может не радовать),

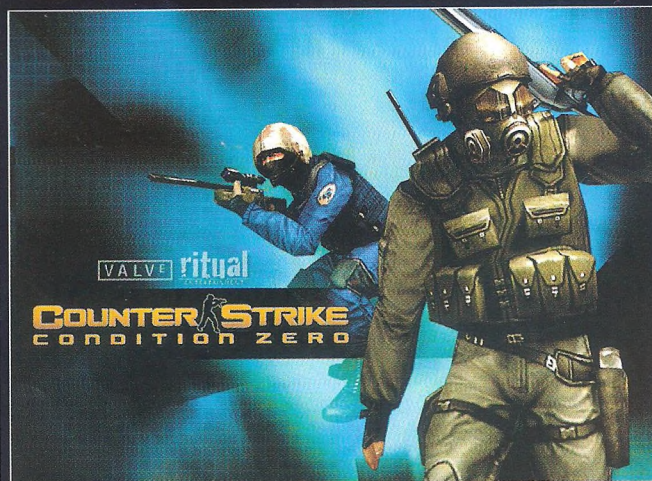


33 машины и нормальный многопользовательский режим на 8 (версия для PS2) и 12 (версия для Xbox) человек.

Многопользовательская версия обычно нужна из-за того, что железные мозги всегда гораздо хуже, чем мозги человеческие, и в компьютерные игры мозги компа чаще всего продувают. Вот и в IndyCar Series 2004 боты тупили и просто хорошо ехали, выполняя запрограммированные шаги раз за разом в одной последовательности. В новой же версии обещают сделать более толковых и «человечных» ботов, которые будут вести себя неожиданно, но «продуманно». Что касается неожиданности и «человечности», то боты якобы даже будут делать ошибки в стратегии. Забавно.

Гоночки 2005

В конце марта, как пообещала компания Codemasters, будет выпущена IndyCar Series 2005. Одно «но» – пока





HP DeskJet 5652: Професіоналізм – за будь-яких обставин!

Унікальне поєднання високої швидкості і якості друку робить HP DeskJet 5652 першим вибором як безкомпромісних офісних працівників, так і вибагливих домашніх користувачів.

Ще б пак: адже він здатний роздруковувати до 21 сторінки за хвилину, а при кольоровому друці видавати фотографічну якість і роздільну здатність до 4800 т/д.* Але, як і личить професіоналу, HP DeskJet 5652¹ не витратить марно своєї потужності і ресурсів. Кнопка вибору якості друку і автоматичний сенсор типу паперу дає змогу вибирати якість, оптимальну для кожного завдання окремо. Робота HP DeskJet 5652 буде стабільною і в офісних, і в домашніх умовах: гарантія цьому – унікальна надійність, притаманна всім продуктам HP. Власне, нічого дивного, адже професіонал мусить залишатися професіоналом за будь-яких обставин.

І ще: з 1 квітня по 20 травня кожному покупцеві будь-якого принтера серії HP DeskJet (DJ3550, DJ3650, DJ5150, DJ5652) – подарунок від HP до початку літа!!!!



HP DESKJET 5652

Кнопка вибору якості друку на лицевій панелі дозволяє швидко змінити параметри швидкості і якості

21 стор./хв. ч/б
15 стор./хв. колір
друк 6-ма фарбами (опційно)
автоматичне налаштування параметрів друку завдяки
сенсору типу паперу
автоматичний модуль двобічного друку
друк без полів на папері формату від 10x15 до A4



* Для забезпечення високої якості друку використовуйте оригінальні витратні матеріали HP.

Дізнайтеся більше на www.hp.ua/promo/getpresent

ОРСІ (044) 2303474; Квазар-Мікро (044) 2399988, (0322) 971321, (0482) 344007; МУК (044) 4905171; КЕН (0562) 372472; Компас (044) 5319730; Дівест (044) 4556655; Еверест (044) 4647777; К-Трейд (044) 2529222; МПІ (044) 4580034; НІС (044) 2343838; Пронет (044) 2951617; АМІ (062) 3342222; ВМ (044) 2900910; Інком (044) 2473900; Інтервест (062) 3810272; Каре (044) 4906344; МКС (044) 4161181, (0572) 149520, (0622) 929303, (0642) 501402, (0629) 337589; Навігатор (044) 2419494; Нафком (044) 2419530; Н-Біс (048) 7777070; Рома (0612) 130757; Спецвузавтоматика (0572) 191505, (0612) 133443, (0562) 478919, (0642) 540388; Техніка (062) 3858250; Техніка для бізнесу (0322) 740300; Прексім-Д (048) 7772277; ТіД (0482) 346723; Фокстрот (044) 4619583; Юнітрейд 8 800 5077070

Авторизовані сервісні центри HP: ОРСІ (044) 2303484; Даталюкс (044) 4882765; Ес енд Ті Софт-Тронік (044) 2386388, 2386390

Авторизований постачальник сервісних запчастин: ВД Моіс (044) 2271389, 2274249

Сервісні центри компанії ОРСІ: (044) 2303484, веб-сайт: www.erc.kiev.ua

Телефонна лінія технічної підтримки HP: (044) 4903520; веб-сайт: www.hp.ua

Обов'язково ознайомтеся з умовами акції на www.hp.ua/promo/getpresent

¹ Ейч Пі ДескДжет 5652

Годзилла возвращается, чтобы умереть

Японцы, наконец, решились добить свою любимую тварь. Японская киностудия «Тохо» объявила о начале съемок последнего, двадцать восьмого фильма из сериала о чудовище Годзилле. Картина выйдет на экраны 11 декабря



и будет называться «Годзилла: последнее сражение».

Жители страны Восходящего солнца – вообще странный народ, а в плане кинематографа так совсем загадочный, что лишний раз подтвердил проходивший не так давно в Украине фестиваль японского кино. Что заставляет этих крошечных раскосых людей с такой последовательностью и находчивостью уничтожать на экранах маленьких девочек, экранизировать сны шизофреников, эмоциональные страда-



ния комнатных растений и беседы с цепными собаками, а также тащить вот уже пятьдесят лет от того, что огромная жаба уничтожает построенные ими небоскребы?

Но по крайней мере, одна из загадок азиатского мозга отходит в прошлое. Последние два фильма из сериала не

привлекли большого внимания зрителей (вот уж странная беда), и создатели решили снять на этот раз картину, в которой Годзилла, разрушив все, что его окружало, погибает окончательно. Как обещается,



ему в этом будут помогать еще десять чудовищ – так что движ на экране будет на уровне.

Вот как попрощался с фильмом один из его создателей, продюсер Тояма: «Годзилла сможет возродиться, когда появится новое представление о монстрах в исполнении новых талантов. Этот же фильм о Годзилле – безусловно, последний для нашего поколения».

Родригес обещал снять принцессу

Дети постарше наверняка помнят одни из самых читаемых

книжек 80-х – тоненькие тетрадки «Принцессы Марса», сочиненные отцом Тарзана Эдгаром Берроузом. Довольно динамичное чтение, повествующее о приключениях Джона Картера, участника Гражданской войны между Севером и Югом. Однажды парень по неосторожности засыпает в горной пещере, а просыпается уже на Марсе, где его пленяют местные зеленые человечки. Он переживает десятки увлекательных приключений, кого-то постоянно убивает, а кого-то нет, что-то спасает, и в конце концов женится на самой красивой девушке Марса – Дедже Торис. Главной фишкой было то, что сила притяжения на Марсе раза в полтора меньше земной, и потому Джонни там по ходу выделывает трюки похлеще дядьки Нео.

Возглавить кинопроект по книжному сериалу «Принцесса Марса» согласился культовый психопат американского интертейнмента Роберт Родригес. А значит, по крайней мере от соплей в духе «отчего же столь красивый мир так жесток и гадок» мы избавлены наверняка.

Думаю, нас ждет хорошее кино. Бюджетом большая фантазия чумового режиссера тоже как бы не слишком ограничена. Paramount выделила на съемки сто миллионов долларов. А снабдить достойным сценарием пообещал Марк Протосевич, автор «Клетки».

Родригес приступит к проекту после завершения работы над «Городом Греха» – в начале 2005 года.

Русский вампир – он позлее будет

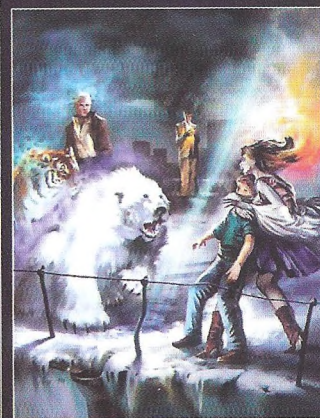


Наконец-то объявлена дата выхода в прокат первой части экранизации цикла «Дозор» по произведениям главного Лукьяненко нашей фантастической литературы. Премьера первого фильма «Ночной дозор» состоится 7 июля, «Дневной дозор» выйдет на экраны в конце 2004 года, а ленту «Сумеречный дозор», к съемкам кото-

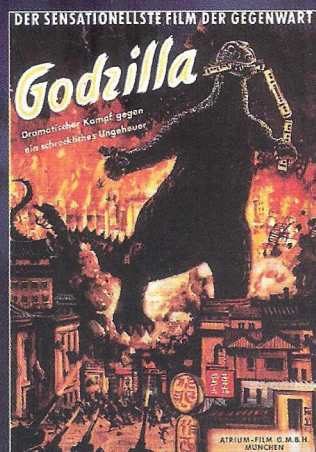


рой пока еще не приступили, планируется выпустить весной 2005 года.

Счастливы, побывавшие на допремьерном показе фильма, уже называют его «нашим ответом матрице». И дело здесь не только в спец-



эффектах – они не уступают ихнему хиту – но в первую очередь в офигительном сюжете. Для тех несчастных, кто не читал книги, поясняем: «Ночной дозор» рассказывает о специальной тайной службе, эдаких «Людах в черном», только курирующих всевозможную нечисть – вампиров, оборотней и прочих гадов ночных. Не замутить на такой отличной книге мегафильм мирового уровня было бы крайней бесталанщиной, воровством и недальним отношением к сексу. Посему надеемся и ждем.



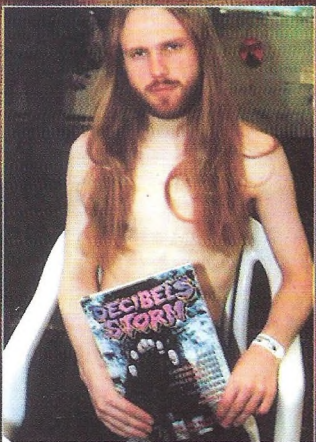


Therion. Настоящие звери

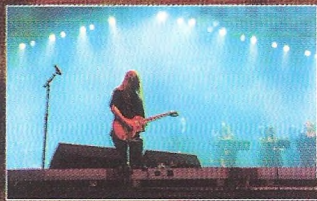
Сначала я хотел ограничиться сухим официальным заявлением – мол, Therion,



мол, новый релиз. Затем у меня мелькнула мысль, что, дескать, не всякий может понять, о чем речь, собственно. Однако я сразу же отбросил этот домысел. Как так – не знать таких парней? Но потом я вспомнил о том, как в первый раз в десятом классе я пришел домой под утро, пьяный, с полупустой бутылкой, и, держа ее перед собой, укоризненно прошептал: «Мама, ну п-о-ч-е-м-у вы скрывали ЭТО от меня все эти годы?!». Так что наверняка есть еще люди, которые даже не подозревают о том, сколько всякого разного и интересного их окружает – вот, только протяни руку.



Итак, чтобы вы были в курсе самого главного в этой жизни. Therion – мегагруппа, начинавшая свой творческий путь с произвольных гитарных заливок на тему напалмовой атаки на дом престарелых и постепенно эволюционировавшая до жанра неоперы. Если вкратце рассказать об этом жанре, то представьте себе классическую оперу, разогнанную до скорости x2.5 и обильно сдобренную метал-



лическим саундом. Короче, явление само по себе замечательное, но главное, в нашем случае, – продуманное и сыгранное крайне талантливо.

Это, собственно, все то, что я хотел сказать тем 20% наших читателей, в которые входят те, кто не так давно купил себе слуховой аппарат, иммигрировавшие из Бурятии, а также самые маленькие наши читатели, укравшие этот журнал с вашего столика. Для остальных я имею сказать следующее – 24 мая мегагруппа выпускает сразу два новых альбома, получившие название Sirius B и Lemuria. Да, речь действительно идет о двух абсолютно новых и полноценных дисках. В своем официальном заявлении группа сообщила, что хорошего материала вообще-то набирается на целых 3 альбома, но для начала Therion выпустят два независимых альбома. Как обычно, в записи приняло участие

огромное количество народу – 171 человек за 9 месяцев.

Короче, уши на ширину плеч и дружно ждем.

Прочитав, замолчать на минуту

Поп-звезда и мультимиллионер Джордж Майкл объявил в интервью BBC Radio о том, что уходит из музыкального бизнеса. Внезапно певец почувствовал, что никаких побудительных мотивов для участия в грязных играх шоу-бизнеса у него больше нет. Он уже не хочет славы, у него достаточно денег – он просто



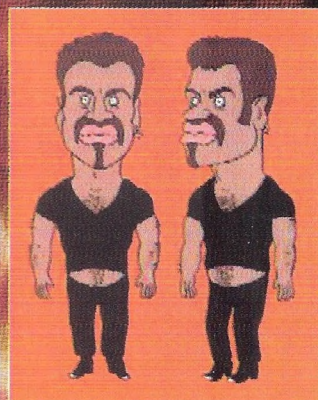
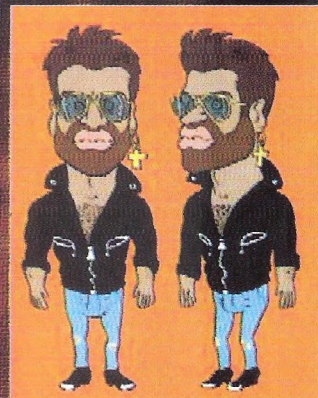
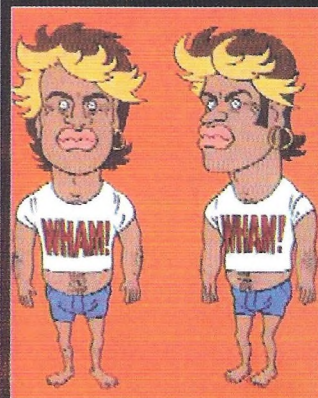
устал и он уходит. Такая вот беда приключилась, а вам бы все в игрушки играть да с шуточек глупых хихикать.

Я, правда, не совсем в курсе, кто это такой, но вот Макс говорит, что это мощный исполнитель, известный крайней смелостью и нетривиальностью своих творческих решений. Вот, например, одна из самых смелых креативных



находок артиста, о которой пару лет назад очень много писали в прессе. Как-то Д. Майкл сидел в ресторане, и неожиданно его осенила мысль, как же мало в окружающем мире его гениальности. И, не медля ни секунды, он отправился в туалет себя размножать. Дополнительно чистоту генов он обеспечил тем, что не привлекал к этому делу никого, кроме себя, талантливого. За чем его и поймали церберы из полиции. Грубые цензоры и дубовые консерваторы разрушили тогда отчаян-

ный творческий замысел исполнителя.



Вот такого замечательного человека потеряла музыкальная индустрия. Аминь.

Olmer



ХЗМ

Друзья рубрики, братья по крови

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL



Конец света может быть совсем не таким, каким его показал Иоанн Златоуст в своем Откровении. Это может случиться не так шумно, бурно и страшно – с демонами, открывшимися огненными ямами, ядовитым дымом, жабами и серным дождем. Все может произойти тихо и спокойно – на утро мир просто не проснется. Ведь именно так действует радиация.

Кому, как не нам это известно, ведь каких-то 18 лет назад нашу страну накрыла невидимая смерть. Тогда, слава богу, можно сказать, обошлось, но с нами не согласятся те, кто проживал в Зоне и кто потерял близких людей и родные места. Однако живущие за пределами круга радиусом 30 км уже через год забыли о том, что смерть была очень близко. Она лишь слегка коснулась Украины своей рукой, но кто его знает, как все сложится дальше?

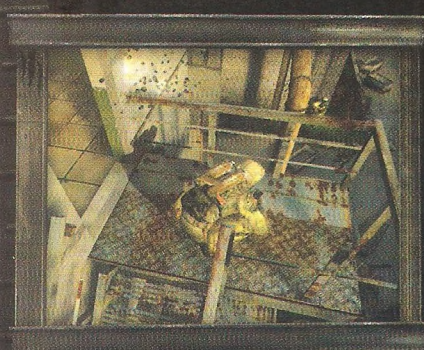
Игра от GSC GameWorld, ставшая культовой задолго до своего выхода, предлагает свой вариант развития событий. По ее сюжету, через несколько лет жуткий взрыв невидимой гибели поразит Чернобыль, и смерть, что до поры сидела в саркофаге злополучного энергоблока ЧАЭС, выйдет наружу и примется за свою адскую жатву, пожирая все живое и переиначивая то, что не попало в ее бездонную глотку. Самые сильные организмы, которые переживут катастрофу, станут чем-то другим, невиданным доселе. Физика мира изменится точно так же, как и уклад жизни обитателей Земли.

Черной дырой страха и одновременно белым пятном непознанного станет Зона – место катастрофы с эпицентром в районе атомной станции. Но все ужасное имеет обратную сторону. Вот и преисподняя радиоактивного взрыва породит прекрасные артефакты, которые будут цениться выше всего на свете. На охоту за ними отправятся гонимые псы Апокалипсиса – сталкеры. Люди, которые готовы положить жизнь на алтарь алчности. Они пожертвуют всем, чтобы добыть артефакты.

На их пути стоят невиданные опасности Зоны и федеральные войска – последний оплот порядка в бездне хаоса. Иногда Зона будет производить на свет новых тварей – голодных, злых и чертовски умных мутантов, которые будут жрать друг друга, сталкеров и не побрезгают военными. Выжить в этой мясорубке – вот та непростая задача, что стоит перед героем этой нелепной и захватывающей игры...

Журнал «Шпиль!» получил уникальную возможность поиграть в предварительную версию игры в офисе GSC GameWorld и даже посетить места, в которых разворачиваются события игры S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – район ЧАЭС и мертвый город Припять. Отказать себе в таком удовольствии было бы как минимум глупо.

Мы хотим поблагодарить GSC GameWorld за эксклюзивную информацию и скриншоты, которыми они поделились с читателями нашего журнала.



Капля в море

Только так и не иначе можно назвать главного героя, бороздящего просторы Зоны. А вокруг кипит жизнь, царит смерть и господствует хаос.

Каждый из уровней и вся Зона в целом живут своей собственной, никем не заскриптованной жизнью. Монстры охотятся на людей и друг на друга, люди охотятся за артефактами и попутно постреливают в мутантов и друг в друга. В отличие от подавляющего большинства современных игр, мир Зоны не заточен под игрока – все в равных условиях. Почти в равных, потому как игрок будет бегать чуть быстрее, чем другие сталкеры, видеть чуть дальше, чем они, да и жизни у него будет чуток побольше. Это более чем круто. Так, в демонстрационном уровне необходимо было завалить сталкера по кличке Пес, который прячется на станции. Но это не означает, что он **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** будет на станции. Его запросто могут сожрать монстры, или

Наша песня хороша – начинай сначала

Монстры будут респавниться каждую неделю в результате выбросов – загадочных явлений в районе ЧАЭС, которые будут происходить с заданным постоянством, порождая все новые аномалии и загадки.

Также будут появляться и новые сталкеры, тоже раз в неделю. Весь свежий сталкерский респавн будет изначально нейтральный, и только потом новички будут начинать устанавливать теплые дружеские отношения или, наоборот, ругаться, что приведет к появлению новых или изменению уже существующих группировок.

Сюрпризы Зоны

На демонстрационном уровне представлены уже знакомые всем фанатам аномалии. Визуально они реализованы не ахти как – при попадании игрока в зону действия аномалии мир теряет цветность и становится серым.



Сами аномалии будут нескольких видов. Одни будут иметь физический характер, и тревожный писк счетчика Гейгера заранее предупредит игрока о наличии такой аномалии где-то поблизости. Другие будут иметь биологический характер, но как это все будет выглядеть, пока все еще не ясно.

Жада – ничто, рейтинг – все

Не дай своему рейтингу упасть!

Все события, происходящие на территории Зоны, будут самым тщательным образом фиксироваться в журнале событий. Отдельно будут отмечаться самые значительные происшествия, а также события, влияющие на рейтинг игрока.

В D&D есть элайнмент, в Fallout – карма, а в S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – рейтинг. Как герой будет относиться к другим, так и другие будут относиться к нему.

Если убивать всех подряд, то наш герой сомнительной репутации будет объявлен

вне закона даже по понятиям сталкеров, и каждый встречный-поперечный будет пытаться отправить его на тот свет. Сигнал SOS, подаваемый игроком, будет либо игнорироваться, либо...

Ну, а если помогать попавшим в беду товарищам-сталкерам, регулярно отстреливать солдафонов из правительственных войск и жить по неписаным законам искателей аномалий, то рейтинг будет расти со всеми вытекающими отсюда, сугубо положительными для сталкера, последствиями.

SOS – Save Our Sh#t

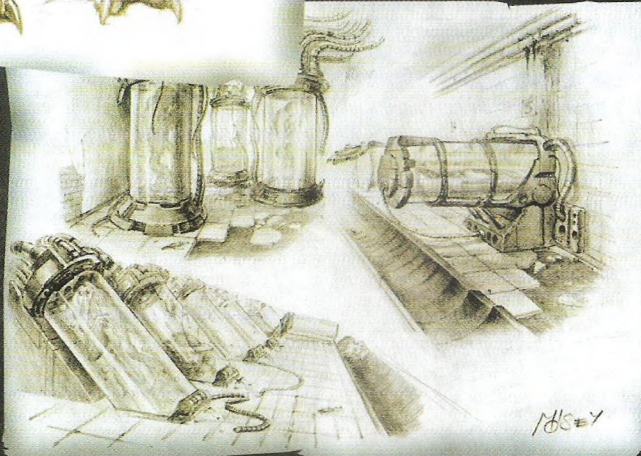
Если вдруг случилась беда – закончились аптечки, патроны, закуска или еще хуже – водка, да и вообще, мало ли что может в Зоне случиться, то по рации можно будет подать сигнал SOS. После этого остается только волноваться, надеяться, ждать и... молиться, потому что если на сигнал бедствия откликнется дружелюбный сталкер, то он непременно придет на выручку игроку. У него можно будет купить или выменять все необходимое (при условии, что оно у него есть). Но запросто может прийти враг и всадить пулю между глаз. Есть вероятность того, что и правительственные войска смогут засечь сигнал и выслать карательный отряд для ликвидации нарушителя.

Тиха украинская ночь...

...но артефакты лучше перепрыгать. Самые яркие впечатления остаются от игры в темное время суток, то есть ночью. На дворе темно и ни



же он решит спрятаться в другом месте. То есть в одном случае, появившись на станции, вполне можно спокойно снять артефакт с трупа, а в другом – получить пулю в затылок. Монстры и люди достаточно осмысленно передвигаются по территории уровня, охотятся и нападают друг на друга, попадают в аномалии и умирают. Одним словом – живут своей жизнью.



черта не видно, а в заброшенных постройках еще темнее. Свет фонаря сделан просто потрясно – он почти не отличим от настоящего.

Тусклый луч фонарика выхватывает из тьмы отдельные фрагменты обстановки: подозрительно шуршащие кусты, покосившиеся хаты, кресты над могилами неизвестных ликвидаторов аварии...

туго, потому что мегахит от GSC реально наступает «Халве» на пятки. Хотя, скорее всего, как раз наоборот.

Морской закон

Этот закон гласит, что баба на корабле – к несчастью. Так и в Зоне. То есть женщин там не будет совсем, только одни мужики. Как в *Kreed*, будь он неладен. Да и не женское это дело – шариться по ра-



Атас! В маленьком кружке дрожащего света появляется обезображенная злобой и радиацией рожа мутанта, корявые руки с длинными когтями тянутся к горлу... Очередь, затем еще одна. А потом – тишина. Кончились патроны. Перезаряжаем и попутно выворачиваемся из лап назойливой твари. Что сзади и что по бокам – неизвестно, а проклятое исчадие Зоны никак не унимается. Щелкнул затвор, и ночь содрогнулась от новой очереди. Отведая свинца в третий раз, монстр зашатался, сбавил темп, а потом и совсем перешел на шаг. Одной лапой он прикрывает изрешеченную пулями грудь. Еще пара выстрелов – и он испустил дух...

Да, это было действительно страшно. И красиво. Но описать это словами просто невозможно. Это нужно видеть и чувствовать. По части horror *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* уделяет любую приставочную игру вроде *Silent Hill* или *Resident Evil*. Насчет *Doom III* – не знаю, но *Half Life II* точно придется

диоактивным пустошам. Но все равно обидно, хотя вполне может быть, что к релизу сделают и женские модели.

Разработчики полшутят, полсерьезно говорили, что ввиду отсутствия женщин будут мужчины *неправильной ориентации*... Ну что же, в каждой шутке есть доля правды. В общем, поживем – увидим.

Пара слов о сюжете

Секретно. Совершенно секретно. Без комментариев, а для тех, кто плохо понимает по-русски – по comment. Как вариант – об этом говорить еще рано. Хотя сюжет, каким бы он ни был, будет великолепным. Есть Зона и есть Сталкер, который пытается там выжить. Как он это сделает – будет зависеть от самого игрока. Но уже сейчас совершенно ясно, что в свободное от спасения собственной шкуры время Сталкер будет пытаться разгадать секрет Зоны. И, скорее всего, это ему удастся. Но поскольку концовок будет больше восьми, наверняка в финале каждый получит по заслугам.

Путешествие в мир



Учитывая мою прическу было бы просто не простительно не сфоткаться на фоне реактора. Объект самой страшной техногенной катастрофы всех времен – в пяти минутах ходьбы. Текущий фон – 700 мр.

На самом деле все это уже было. Человечество сначала придумывает себе проблемы, потом описывает их сперва на страницах фантастических романов, через десять лет – в таблоидах мировых изданий, а затем пугается до одури и выдвигает сотни версий того, как их избежать. Ну, а потом, понятное дело, эти проблемы создает. Вот почему все кажется таким знакомым – все эти слова вроде «зона отчуждения» и проект «Укрытие», пейзажи кладбища техники – тысячи ржавых трупов в ряд, счетчики Гейгера на каждой стене и нагоняющий черную тоску постапокалиптический индустриал.

17 марта GSC-GameWorld отвезла журналистов на экскурсию прямиком в *STALKER*. На поездку в Чернобыль, правда, отважилось не так уж много представителей прессы – их было на порядок меньше, чем отважившихся прийти на презентацию геймплея «Сталкера», проходившую накануне. Источник сильнее радиоактивного излучения на планете Земля находится всего в двух часах езды от Киева и охвачен тремя поясами безопасности, начинающимися за тридцать километров до цели и стягивающимися на злополучном реакторе. Поначалу за окном стелется обычный пейзаж, быть может, только излишне избалованный природой – плотный ряд деревьев, между которыми изредка мелькают стремительные силуэты – то ли олени, то ли лоси. Говорят, ходят стадами кабаны и лошади Прежевальского, а весной порхают какие-то совсем уж



Парк аттракционов – чистейший сюрреализм. Не хотел бы я в этом месте оказаться после заката солнца.

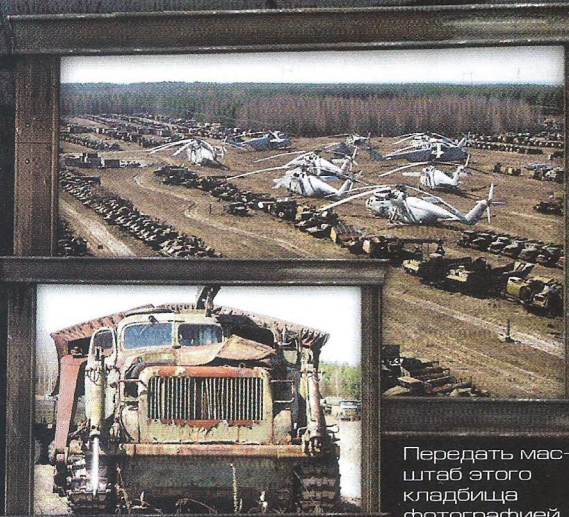
S.T.A.L.K.E.R.a.

редкие птицы. Но то, что хотели показать разработчики GSC – пейзаж, вдохновивший их на создание игры, – началось позже.

Сам саркофаг и его окружение впечатляют, но все же гораздо меньше, чем я ожидал. Конечно, индустриал – это глобально, зло, футуристично. Хотя сам реактор, похожий на старый завод, не слишком подавлял и видимой угрозы не излучал. Нервировали и заставляли осматривательно жаться к автобусу только синие цифры на панели счетчика Гейгера. Эти цифры, кстати, – единственное, что заставляло принимать всерьез реальную угрозу радиационного фона вокруг.

STALKER начинался за синей табличкой «Припять», обозначающей начало населенного пункта. Припять – мертвый город, находящийся буквально в считанных километрах от атомной станции. Население на момент взрыва – 50 тысяч. Все люди были спешно эвакуированы, а город оцеплен.

Если атмосфера «Сталкера» хотя бы немного выдержана в духе этого места, то это будет самая идейная и яркая постъядерная



Передать масштаб этого кладбища фотографий очень сложно.

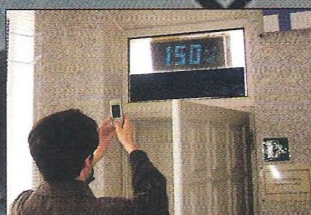
Сотни и сотни единиц техники, тесно спрессованные между собой, ровными рядами стелящиеся по полю. Фоллауты-терминаторы нервно курят радиоактивный мох.

игра из всех когда-либо страшивших любителей ограниченно интерактивной жизни. Улицы Припяти под серым небом, скрадывающим детали, кажутся самыми обычными улицами самого обычного провинциального городка. Но лишь до тех пор, пока не начинаешь присматриваться пристальнее. Запустение, сквозящее отовсюду, перекошенные и ржавые детские качели. Серые дома со слепыми глазницами окон. Внутри – сорванные мародерами картины, переломанная мебель, горы старых журналов и личных фотографий – черно-белые плоские слепки жизни, которая была здесь когда-то. Старая газовая печь, выбившая окно на третьем этаже и впредовавшая в мерзлую землю обломки мебели и какие-то тряпки. Забор, завалившийся под собственной тяжестью. Весь город – серый памятник человеческому идиотизму и самоуверенности.

По ходу экскурсии по Припяти гид из GSC то и дело указывал на отдельные здания и даже кварталы, которые в чистом виде были скопированы в игру. Вполне понятно – что-то еще более отвечающее атмосфере конца света и всеобщего регресса придумать было сложно.

Впрочем, лучше посмотрите лишний раз на фото. Они, я думаю, скажут намного больше.

Olmer



Административное здание напротив злополучного 4-го энергоблока. Тот самый реактор, к слову, можно было увидеть в окне слева, однако фотографировать объект сверху запрещается. Прибор сверху показывает текущий радиационный фон. Нормальный, природный составляет где-то 7-12. Неуютное ощущение, в общем-то.



Детский сад. Без комментариев.



Пример внутренней обстановки. Уже в редакции я заметил, насколько концептуальным получился кадр. Символическая иллюстрация происходящего – «Темнота в конце тоннеля».

Спаси и сохрани

Вопрос о системе сохранения пока остается открытым, потому как это еще одна палка о двух концах. С одной стороны, возможность сохраняться везде и всюду – это чуть ли не чистейшее, да и атмосфера игры от этого заметно страдает. С другой стороны, сохранение только в специально отведенных для этого местах создаст немало трудностей для начинающих игроков. Каждый из способов хорош по-своему, но какому из них отдать предпочтение – это уже решать разработчикам.

Хлеб насущный

Как и любому другому нормальному человеку, главному герою, чтобы оставаться в форме, придется есть и пить. Если этого не делать, то герой сначала ослабеет, а потом, гляди, и совсем лапты склеить может. Поэтому нужно будет соблюдать режим – ежедневное трехразовое питание еще никому не вредило. А если харчи закончатся, то можно подстрелить ворону. Мутанты и прочие обитатели Зоны не съедобны ввиду их высокой радиоактивности и весьма неаппетитного внешнего вида.

В здоровом теле – здоровый дух

Да вот только немало обитателей Зоны будут изо всех сил стараться вышибить из героя этот самый дух. И для удержания бессмертной души в пределах телесной оболочки игроку необходимо лечиться после получения ранений. Аптечки, к сожалению, будут мгновенного действия, а для остановки сильного кровотечения необходимо применять перевязочные материалы, что немного напоминает систему лечения в Jagged Alliance II, то есть будет круто.

Выводить радиацию из организма придется народными методами, а именно – употреблением продукта первой необходимости под названием «водка». После распития чего-нибудь алкогольного лучше всего спрятаться в укромном местечке и как следует отоспаться, потому как все эффекты алкогольного опья-



нения типа замедленной реакции, дрожащих рук и нетвердой походки будут здорово усложнять жизнь. Эффекты от переутомления будут также негативно влиять на состояние героя, поэтому спать хотя бы несколько часов в день будет просто необходимо.

В продемонстрированной нам версии все эти плюшки, к сожалению, отсутствовали.

Он прожил много лет, он прожил много зим

По словам разработчиков, прохождение игры займет в среднем около 30 часов, однако за это время игрок сможет исследовать чуть больше трети всей Зоны. Это значит, что прохождение с дотошным исследованием всех углов и закоулков займет как минимум в три раза больше времени. А с учетом просто сногсшибательной реиграбельности это означает только одно: S.T.A.L.K.E.R. – это всерьез и надолго.

Ловкость рук

И никакого мошенничества. На презентации разработчиками были продемонстрированы некоторые хитрые манипуляции с консолью. Было очень весело. При замедлении времени можно было понаблюдать сцены с bullet time, способные посрамить и «Матрицу», и Max Payne 2, и другие игры, использующие подобные фишки.

Ускоренная смена времени суток тоже выглядит просто бесподобно.

В ролике, который вы сможете найти на нашем диске, как раз вся эта красота показана.

Дело техники

Из транспортных средств присутствовал только неоднократно замеченный в роликах вертолет правительственных войск, который кружил над мертвым поселком, где все и происходило. В финальной версии вертолеты будут вести патрулирование местности, и в случае обнаружения

незванных гостей вроде сталкеров, в соответствующие секторы будут направляться карательные отряды для проведения зачистки. Назойливые вертушки можно и нужно будет сбивать при помощи фаустпатрона. А при отсутствии достаточного количества патронов и аптечек придется прятаться в кустах или развалинах. То есть stealth-элементов в игре будет предостаточно, что просто не может не радовать.

В демо-уровне эта возможность, понятное дело и к превеликому сожалению, отсутствовала.

Деньги и два дымящихся ствола

В финальной версии игры будет более 30 видов оружия, но на данный момент сделано только 18. К некоторым стволам можно прицепить глушитель, подствольный гранатомет или оптический прицел.

Немного, правда, разочаровал дробовик ака шотган — папское оружие на все времена имеет боекомплект всего из двух патронов и очень большое время перезарядки. Непорядок.

А вот огнемета и футуристического оружия не будет. Не будет — ну и не надо. Из холодного оружия в арсенале сталкера будут только армейские ножи. Жаль, окровавленный топор был бы более весомым аргументом в борьбе за выживание в Зоне.

Слова и обещания

Все вышеописанное — не что иное, как заверения

разработчиков в том, что «усе буде гаразд», но ведь всех наверняка интересует, что же конкретно было показано игровым журналистам 16 марта 2004 года.

А была показана пре-пре-бета демо-версии игры. Один уровень, одно задание, один артефакт. Все просто: умирающий напарник дает задание, идем убиваем, кого надо, снимаем с трупа артефакт, идем торговцу и продаем артефакт. После выполнения задания можно начинать праздно шататься по уровню.

Данный огрызок игры призван продемонстрировать action-составляющую игры. Для этой цели все изначально агрессивные монстры были сделаны еще более агрессивными, хотя относительно мирные зверюшки вроде трусливых мутировавших хрюшек не нападали даже в таких условиях.

Зато другие нападали. Примитивно так, в лоб, но это только некоторые и только монстры, потому как раненый сталкер вел себя более, чем осмысленно — он пригибался, отстреливался и весьма умело использовал укрытия.

Физика в игре все еще пребывает на стадии доработки — огонь не жжет, а прыжок с моста совсем безвреден для здоровья главного героя. Также без особых проблем можно было проходить сквозь стволы деревьев.

Красивых взрывов как-то тоже не наблюдалось. Но ведь это еще даже не бета и уж тем более не демо-версия.



Огонь сделан красиво, хотя и немного неестественно.

Все это было показано предположительно в разрешении 1024x768@75 Гц и почти не тормозило на машинах класса AMD Athlon XP 2400+ с 768–1024 мегабайтами оперативки и видеокартами класса GeForce FX 5900–5950 Ultra. Однако эти системные требования немного завышены, поскольку на данный момент движок не полностью оптимизирован.

Короче, релиз и только релиз расставит все точки на «i».

Вот так...

Сильной ролевой составляющей в игре не будет. То есть байки некоторых борзописцев о том, что в игре будет весьма продвинутой ролевой системой с внушительным количеством умений и параметров, теперь не больше чем пустой звук. Сталкер будет обладать всего несколькими параметрами вроде выносливости, силы

или жизненной энергии, которые будут увеличиваться или, наоборот, понижаться в зависимости от того, что именно происходит с игроком в Зоне. Но опять же, как это будет реализовано — тайна за семью печатями.

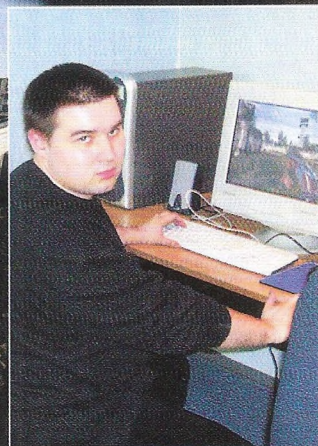
At the end

Впечатления от увиденного носят ярко выраженный двойственный характер. С одной стороны, возможности движка X-Ray впечатляют.

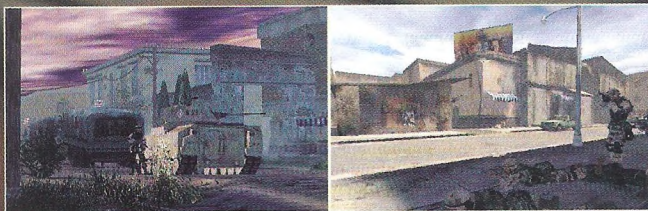
А вот сам геймплей... Была продемонстрирована только экшн-часть, да и то в более чем урезанном варианте. Так что теперь мы смело можем утверждать, что этот самый экшн в игре будет, причем наверняка в самом лучшем виде. А вот об остальном, по словам все тех же разработчиков, говорить еще рано.

Релиз намечен на осень этого года, так что, как гласит народная мудрость, цыплят по осени считают.

Алексей Лещук



Название: Full Spectrum Warrior
Разработчик: Pandemic Studios
Издатель: THQ
Жанр: типа тактический экшн от третьего лица
Платформа: Xbox, PC
Выйдет: где-то, где-то, в середине... осени
Системные требования: а фиг его знает
Официальный сайт: www.fullspectrumwarrior.com



Типа умный шутер, или Куда ни плюнь — попадешь во врага...



Расскажи, где прячется Усама Бен Ладен, и получишь стильную футболку и кепку от Пентагона!

Ну кто из нас не любит стать среди широкого поля, заорать: «Все казлы, всех парву!», передернуть затвор верного мегасуперкрутого шотгана и бабахнуть в ближайшего черно-белого монстра, украшая им окрестные деревья. Не обращая, конечно, внимания на маты и крики «Шо ж ты, гад, робышь! Ой, Буренка, моя Буренка!» старушки, со скоростью, приближенной к абсолютному нулю по Цельсию, бегущей к нам. На ней, кстати, тоже фраг можно заработать.

Не, мы насилие не прагапан-дир... Не проганпандир... Короче, мы против наркотиков. И вообще любим выплескивать злость только в компьютерных играх, а также на сам комп (особенно страдает клавиша),

мелкую домашнюю утварь, соседей, соседского волкодава Моську...

Короче, мы за экшны. Типа «Сэма» или «Ган Метала».

А вот штрихи из Pandemic Studios типа за «типа умные экшны». Как это так — они и сами не знают... Но надо же чем-то выделиться среди толпы других девелоперов, делающих тоже «типа». В общем, Full Spectrum Warrior — это как бы «Сэм», только в современной обстановке, в странах, где царит типа диктатура. Ага, сидит один кадр на троне. Говорит слуге: «Ты, типа, принеси пожрать». А слуга режет в «Халфу» и отвечает: «Иди ты, типа, на фиг!!!». А потом приходят миротворцы и мочат кадры прикладами по башке: «Не надо, типа, народ притеснять!».

Так вот, фишка игры в том, что мы будем непосредственно командовать значительным военным подразделением. То есть сначала сидим и долго-долго прокладываем маршрут наших гордых ходячих танков. Потом снова сидим и снова долго-долго ими командуем в реале. Наверняка, правда, потом придется еще не раз нажимать на «Лoad гейм», ведь враг обычно не дремлет, а находится в состоянии легкой комы. И все равно стреляет метко. Так что своих бойцов можно обнаружить слегка мертвыми, что ведет, естественно, к провалу миссии. Було ж уже такое — стоит только вспомнить «Шестую Радугу» Томианиса Кленси. Кроме того, обещают возможность в любой момент реального боя

(то есть когда ваши ненаглядные уже вовсю штурмуют пивные ларьки) переключаться на одного из своих и активно помогать зачищать территорию от приверженцев врага друзей одних челов, друзей тех, кто послал нас мочить этих приверженцев врага друзей одних челов. При этом еще можно будет попытаться успеть отдать собратам приказ типа: «Васек, беги туда! Санек, мотай сюда! А ты сгоняй за пивком! Мужики! Ловите гранату!». Приколно. Только было уже такое. И не раз...

В общем, так. В основе этого игрового проекта лежит настоящий тактический симулятор, разработанный для американской армии. Вот это они, конечно, завернули... Зачем на компе обучалку





делать-то? Подъем в пять утра, как на нашей исторической родине, и двадцать кругов вокруг казарм — оце ось симулятор!

Итак. По заверению разработчиков, в гейме нам предстоит перевоплотиться в дядь-сэмовского сержанта. Раз игра про американцев и раз она «типа» симулятор, то мы сможем насладиться обзорением настоящей тактики американской пехоты. Впрочем, мы ее и так прекрасно знали: первым делом, первым делом — самолеты, ну, а танчики, а танчики — потом. А потом еще раз самолеты. А потом и артобстрельщиком. А потом и с корабликов побабахаем. Ну, а в конце прибывает пехота, таща за собой ведрами аптечки и гуманитарную помощь пострадавшим в результате неправомерных действий нехороших людей. Кто эти люди, почему-то не упоминается...

Как обычно, дорушивать то, что до прилета авиации было городами, мы будем на Ближнем Востоке. Причем я чувствую, что после того, как наши доблестные отряды «Альфа», «Браво», «Дельта», «Мопсы», «Хомяки» под нашим же непосредственным коман-

дованием посетят местные достопримечательности, то ни этих достопримечательностей, ни врагов, ни гражданского населения уже не будет...

Прикол в том, что по плану разработчиков подчиняться нам будет не пара оболтусов, а пара отрядов оболтусов. Не, а че, прикольно: первые — бегут и стреляют, вторые — как бы прикрывают первых, ковыряясь в носу и вяло постреливая в воздух. Вариантов атаки — море, главное — иметь в голове серое вещество действительно серого цвета, чтобы их реализовать.

Отдавать команды нужно будет до фига. Их и есть до фига. Вернее, будет. Причем они могут комбинироваться. Но несмотря на такое разветвление, все же обещают довольно простой, привычный и интуитивный интерфейс — вам понадобится всего-навсего еще пара-тройка дополнительных рук ☺. Ну-ну, посмотрим, как это реализуют.

Основной фицей Full Spectrum Warrior, по словам разработчиков, будет просто офигительнейший искусственный интеллект. Прямо интеллектуаль-це. Правда, кто из этих весе-



лых парней не клялся святым журналом «Шпиль!», что в их проекте AI станет самым-пресамым? Впрочем, судите сами. Бойцы смогут оценивать обстановку (и в случае опасности очень быстро убежать, предлагая игроку стать героем-одиночкой), занимать самую выгодную позицию (а игрок пусть сам всех рубает), а также прятаться, падать, приседать в случае чего, поднимать и возвращать гранату (врагам — вражескую, нам — нашу), искать укрытие при появлении более сильного противника, прикрывать друг друга, подбирать оружие и снаряжение убитых и так далее.

Солдаты делятся по нескольким специализациям — автоматчик (штурмовик), пулеметчик (прикрытие), гранатометчик, инженер и прочая, прочая. Кроме того, как и в реальной жизни, в случае гибели кого-то другие челы смогут их заменить. Только вот справиться с новой ролью они будут куда хуже профи. К примеру, пулеметчик может поднять базуку павшего смертью пьяных гранатометчика и ненароком зафигачить ракету себе под ноги. А огнеметчик-доктор

присобачит подорвавшемуся на mine соратнику вместо рук ноги. Вы, блин, знаете, как таким воевать? Бегайте, зараза, бодаются...

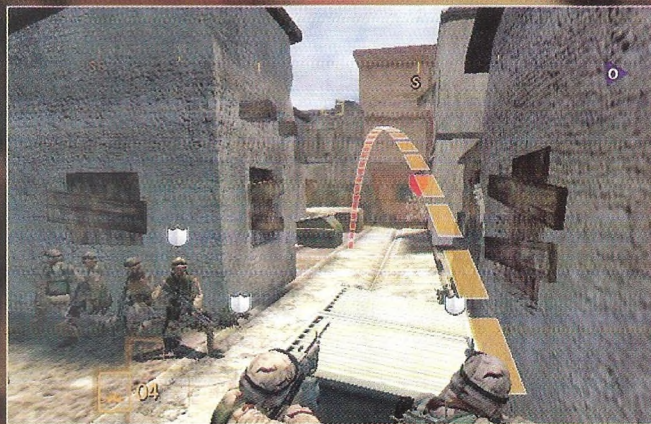
Насчет вооружения — тут все ОК. Обещают весь арсенал и все приборы с оснащением, что есть в действующей американской армии. А они, гады, себе до фига приколов понапридумывали. К примеру, хомяк-шутун-камикадзе. Или собака-терминатор-типертанк.

Графика, наверное, будет хорошей. Это ж как же — чтоб графика и была хреновой? Тогда девелоперов утопят, вернее, замочат в сортирах. Вот так. Обещают, как обычно, анимацию, детализацию, ля-ля-ля-тополя. И еще говорят, что интерактивность будет ого-го-го!!!

В общем, ждем шпилью. Посмотрим, как они скрестят типа тупой экшн и типа умную тактику.

Кстати, игрушка на прошлогоднем E3 получила довольно много призов. Заслуженно, наверно. Или судей купили...

Типа фанат тупого мяса
KhaJ-Tosin
khaJ-tosin@rambler.ru



Название: UFO: Alien Invasion

Жанр игры: TBS

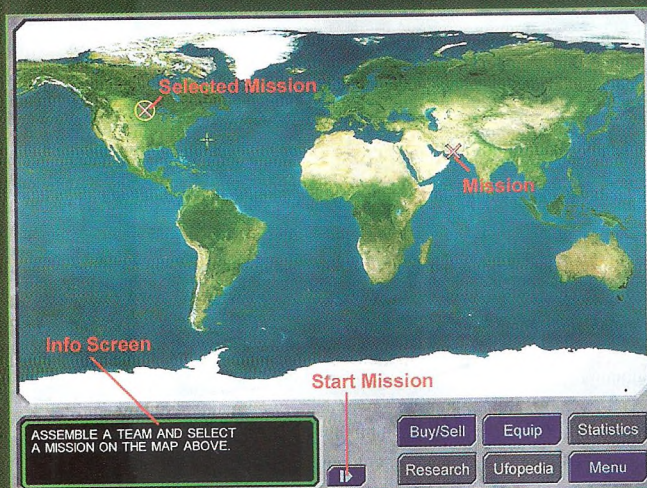
Системные требования: минимальные

Дата выхода: как только, так и сразу



UFO: ALIEN INVASION

Марс атакует!



На дворе – трава, на траве – дрова: это пролетариат принял на грудь по 500 грамм за прекрасных дам еще 8-го марта. Но если хорошенько присмотреться, то вообще-то на дворе апрель. А по традиции, в апрельском номере любого журнала принято шутить «шутки юмора» или хотя бы пытаться делать это.

Но как догадались самые догадливые из наших читателей, 1 апреля у нас – каждый день. Почти каждый. По субботам и воскресеньям у нас Новый год и День Строителя соответственно. То есть веселья нам не занимать. Это знают все, а не только самые догадливые. Да, а вы заметили, что люди просто обожа-

ют ставить машины в местах, где «Парковка запрещена», или принимать водные процедуры прямо возле плаката «Купаться строго запрещено»? Так и у нас. То есть получается весьма неприглядная ситуация в стиле «как не тужься, все равно ничего хорошего из тебя не выйдет». Вот сейчас шутить надо, но...

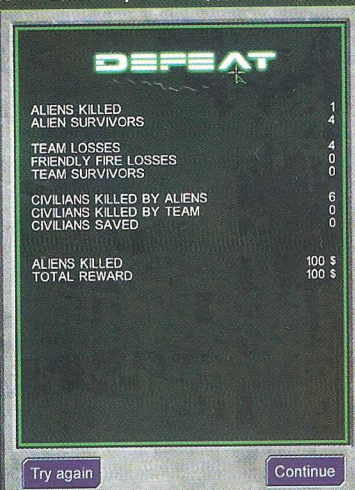
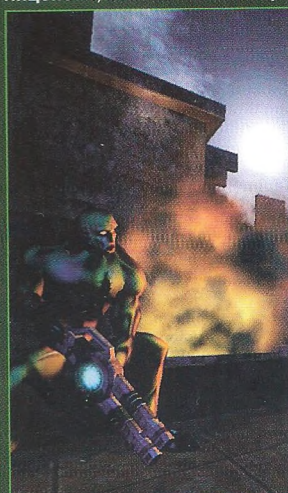
Посему, как говорит Sova, за неимением шуток и чувства юмора приходится типа философствовать.

Так, помимо таких глобальных общечеловеческих проблем, как утилизация ядерных отходов или легализация процедуры отстрела покемоноподобных и манчкиноподобных без приобретения соответствующих лицензий, сейчас можно пораз-

мыслить над другими не менее интересными вопросами.

В данный момент для всех нас актуален вот какой вопрос – вопрос жизни и смерти. Не нашей или моей (не дожидетесь, или, как говорят английские джентльмены, – только после вас всех), а сериала UFO aka X-сом.

С одной стороны, благодаря усилиям Altar Interactive великий сериал UFO мертвее некоторых живых, но с другой стороны, этот же UFO вечно жив в геймерских сердцах.





Поэтому эти вот сердца и решили спасти более чем провальную ситуацию и принялись клепать игру UFO: Alien Invasion.

Ну, что тут сказать – даже заведомо провальная попытка реанимации сериала лучше, чем нытье фанатов.

Да, очень хочется верить, что попытка эта никакая не провальная, а как раз наоборот, но не получается.

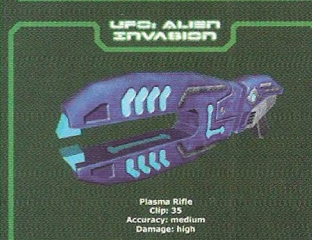
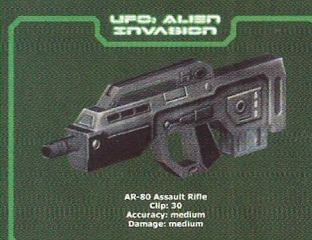
Игра UFO: Alien Invasion – фанатская полупрофессиональная разработка, основанная на чистой воды энтузиазме, к тому же, почти не подкрепленном в финансовом плане.

Это как бы и хорошо, потому что никто не разбирается в хороших и плохих сторонах своей любимой игры, но с другой стороны, реализация всех хороших задумок будет, мягко говоря, немного кривоватой. Судя по всему, в случае с Alien Invasion именно так все и будет, потому что игра делается, что называется, из подручных материалов. Движок – теперь уже ставший полностью бесплатным Quake II Engine. «Квака» – она

и в Африке «Квака», только теперь уже в изометрической проекции.

Модели и некоторые другие игровые ресурсы взяты из соответствующих бесплатных библиотек. Музыку к игре пишет какой-то малоизвестный дядя. То, что удалось расслышать при игре в демо-версию Alien Invasion, немного действует на нервы, но могло быть и хуже. Да, чтобы народ не задавал глупых вопросов, была выпущена техническая и вполне играбельная демка игры.

Разработчики явно пытаются делать нечто наподобие UFO Defense, но что у них получится в итоге – увидим только после релиза. Если быть конкретнее, то демка нам понравилась, даже несмотря на кучу самых разнообразных глюков и недоработок. Пока есть только одиночная игра и только тактическая часть. Без стратегической. Зато вдобавок к тактической уже прикручена экономическая, связанная с выполнением миссий и зара-



быванием на этом денег-очков для последующей покупки оружия. Но это только пока, потому что информации о проекте – как кот наплакал.

Сама тактическая часть выглядит достаточно симпатично (особенно изображения бойцов мне понравились), хотя интерфейс и управление еще не ахти. Правда, после Silent Storm хочется большей свободы. В интерфейсе же больше всего напрягает излишняя загроможденность и отсутствие всплывающих подсказок на элементы этого самого интерфейса. Впрочем, малое количество «горячих клавиш» тоже не облегчает жизнь. Также не хватает ясного обозначения чужих, что местами достаточно напрягает ввиду использования теней и мельтешения штатских под ногами. Плюс ко всему некоторым может не понравиться «плоский» глобус, отсутствие крови и возможности сохраняться во время боя.

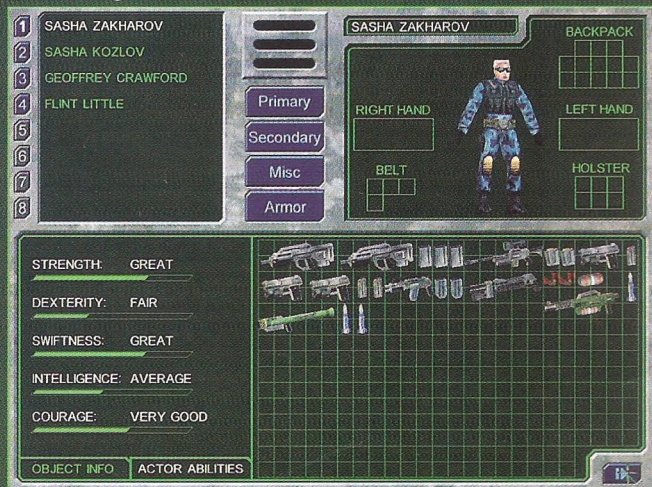
Отдельной строкой следует упомянуть огнемет. Весьма и весьма симпатичная реализация.

На данном этапе разработки AI просто поражает своей смекалкой и прочими положительными качествами. Пришельцы лихо стреляют через стены с любого расстояния, после чего скромно прячутся в труднодоступных местах. Но скорее всего, это исправят, потому геймплей – это самое хорошее, что будет в игре.

Итак, по завершении работ над Alien Invasion нас ожидают симпатичные графика (игры в общем и бойцов в частности, а также врагов, штатских, оружия и прочих мелочей) и звук, не самый тупой AI (как врагов, так и мирных жителей), и, конечно же, старая добрая атмосфера X-Сом, как всегда производящая неизгладимое и сугубо положительное впечатление.

Так что ждем-с, ждем-с и еще раз ждем-с.

Алексей The Lich Лешук



Название: Nitro Family

Разработчик: Delphieye

Издатель: пока ищут

Жанр игры: FPS

Дата выхода: второй квартал 2004



PLAYER: CHOPSKI

GAME

NITRO FAMILY

LOAD
SAVE
RECORD DEMO
MY SCORES
OPTIONS
STOP GAME
EXIT GAME



LOVE STORY

или Два сапога — пара

Если кто-то купил весьма криво сделанный шутер Painkiller, то примите наши соболезнования — это деньги, выброшенные на ветер, и можно было запросто найти гораздо лучший способ их потратить. Потому что реально этот самый Painkiller позиционировался как продолжатель и наследник Серьезного Сэма. Но не сложилось, нет у истребителя нежити той Сэминой изюминки, того юмора и той неповторимой атмосферы.

Зато все это есть в игре под названием Nitro Family, релиз которой намечен на второй квартал этого года, который всех уже достал, но, к счастью,

он уже настал! И Nitro Family — это как раз одна из тех игр, которые стоит реально ждать, а дождавшись — играть, играть и еще раз играть, потому как игра забабахана в лучших традициях Serious Sam (на движке которого и создается игра) и порядком подзабытого Duke Nukem 3D.

Все дела будут проходить в относительно не далеком и не совсем светлом будущем. Отупевшие от высоких технологий и других благ цивилизации, а также гиперинфляции общечеловеческих ценностей, люди совсем обнищали в плане духовности. Одним из проявлений этой напасти была полная неспособность жить счастли-

вой семейной жизнью. Но пронырливые бизнесмены нашли выход из сложившейся ситуации гораздо быстрее медиков. Корпорацией Golden Bell был создан безвредный и абсолютно легальный наркотик под названием Healthy Family («Здоровая семья»). Побочных эффектов этот препарат не имел. Поначалу. Но лет эдак через 10 эти самые побочные эффекты проявлялись во всей своей красе. Короче говоря, со временем и под воздействием этой дряни люди превращались в монстров. Все та же корпорация Golden Bell попыталась усовершенствовать формулу или создать противоядие, но попытки были не особо

удачными. К тому же, в процессе исследований им потребовались живые babies, то есть младенцы.

Поэтому в один прекрасный день ими был похищен малыш Чопски по прозвищу Красный Вождь (Red Chief Chopski). И неопытные молодые родители в лице Марии и Виктора Чопски решают непременно спасти свой ненаглядный, вопящий, привередливый, гадающий и непоседливый э-э-э... продукт.

Папаша Виктор, в принципе, был рад этому похищению, но вот его половина была совсем другого мнения. В результате эта молодая семейная пара, прихватив с собою изрядное количество огне-





стрельного оружия, отправилась на поиски своего драгоценного чада.

Надо сказать, предки малышу достались более чем боевые. Папаша Виктор – профессиональный охотник из клана профессиональных охотников, досконально изучивший повадки зверей, причем как четвероногих, так и двуногих, в совершенстве владеющий оружием и способный без особого труда зарядить белке в глаз с любой дистанции. И вот этот не то что настоящий мужик, а самый что ни на есть медведь гризли, дикий бык и белый орел в одном флаконе оказался под каблуком у какой-то юбки. Слабак... Хотя и маманя Мария – тоже яркая штучка: сирота, красавица, циркачка. Нет, кроме шуток, циркачка. Работа у нее была такая – людей в цирке развлекать.

Виктор к ней со всей душой – цветочки, подарочки, билетки в кино, прогулки при луне и все такое. А она... Уселась ему на голову и ноги свесила. И не мудрено, ведь она работала укротителем диких зверей в цирке города-героя Лас-Вегаса. А Виктор Чопски как раз и был таким зверем, ну, и он попал. Впрочем, началась любовь-морковь и все дела по самые помидоры. Короче, сладкая парочка сделала ошибку, которую и похитили сотрудники корпорации Golden Bell.

История о том, как Мария села на голову Виктору и ноги свесила, совсем не лишняя. Просто на время поисков своего малыша она пересела Виктору на шею, чтобы не мешать ему прицеливаться. И именно в этом заключается самая главная фишка игры – бороть-



ся с толпами врагов они будут в четыре руки.

Папаша будет валить с двух рук полчища довольно тупых, но весьма кровожадных врагов, а сидящая у него на плечах маманя будет перезаряжать оружие и отрывать своим хлыстом головы ближайшим врагам. Основательно поюзав демку этой замечательной игры, мы пришли к очевидным выводам: гораздо быстрее не перезаряжать оружие самому, а переключаться с одного вида оружия на другой. Как уже было сказано, Виктор будет валить противников с двух рук, и не важно, в какой из них дробовик, а в какой – ракетница. А можно глушить врагов и из двух ракетниц одновременно.

Еще одна мегарульная фишка игры – система комбосов и апгрейдов оружия. Идея проста – есть враг, мы в него выстрелили из шотгана, он подпрыгнул. Теперь если в него пальнуть еще разок, это будет уже комбо. Чем больше удасться всадить пулю в каждого отдельно взятого летящего

врага, тем более навороченным будет считаться комбо и тем больше за него начислятся денег. Деньги нужны для покупки и модернизации оружия. А удовольствия эти будут стоить весьма недешево. Более того, новое оружие на дорогах валяться не будет, а будет стоить очень дорого, но оно действительно будет того стоить. Мда-а, вот это я реально загнул...

Покупать или модернизировать оружие нужно будет у симпатичной блондинки по имени Лиза. Также у нее можно будет приобрести весьма сомнительные услуги, помеченные ♥♥♥. Правда, только при наличии кредитной карты.

Деньги будут начисляться не только за комбосы, но и за нанесение максимального ущерба определенному количеству противников. Все просто и без обмана: чем больше – тем лучше. Если сначала пострелять из гранатомета, а потом переключиться на ракетницы, то можно запросто устроить ад на земле. А еще при нахождении баллонов с водородом Мария

сможет летать, предположительно с помощью ракетного ранца, и сбрасывать на врагов кассетные бомбы. Это тоже весело.

Противников будет много, очень много. И они будут самые разные: быстрые и медлительные, толстые и худые, живучие и слабые, страшные и мерзкие.

Всем нам особенно понравилось уничтожать грязных, потных мексиканцев (ничего личного) и их четвероногих друзей. В Nitro Family на манер Serious Sam в некоторых местах придется очень интенсивно отстреливать всяких животных.

Но только вместо быков здесь будут большие и грязные свиньи, на которых будут сидеть точно такие же мексиканцы.

Настреляв определенное количество фрагов, сладкая парочка в лице главных героев будет впадать в экстаз, и тогда врагам останется только молиться: экстаз представляет собой гибрид режима bullet time и зрения в стельку пьяного квакера.

Музыка в игре должна быть просто потрясающей. В демке играют песенки очень славной группы Offspring, но комментарию по этому поводу на официальном сайте игры отсутствуют, так что, скорее всего, это дело рук фанатов. И еще, на том же официальном сайте написана самая большая хохма – игра посвящена таким сокровенным человеческим чувствам, как жестокость и... Ха-ха-ха, держите меня трое... Вот это штучка! Красота, нежность, чувственность и так далее...

Ну, короче, вы поняли.

**Алексей Лещук
и его Злобная Личина**



Название: The Lord of the Rings: The Battle for the Middle-Earth
Разработчик: EA Los Angeles
Издатель: EA Games
Жанр: RTS
Дата выхода: 14 июня 2004
Системные требования: ну, почти как в Generals

«Генералы» в Средиземье, или Как орки из ГЛА эльфов из США мочили

Три кольца спихнули эльфам-хиппи, чиста по приколу,
Семь колец отдали гномам (никогда не моющим шахтерам с шахты «Звездинская», шо в Донбассе),
Девять колец взяли люди, правда, немножко умерли и стали назгулами (с чем мы их и поздравляем),
Одно кольцо забрал Избранный (и перезагрузил всю Матрицу на фиг),
Живущий на крыше, вернее, в Мордоре, лечебнице имени собачки Павлова, которую покусал Легион, в палате №666/13;
Он показал бы нехорошему верховному эльфу всея СССР Смиту
Кузькину мать, но она, к сожалению, уехала на Карибы.
В общем, он вставил Кольцо в нос и пошел читать «Шпиль!».
Ну и что, что стишок получился чуток не в рифму...

Давным-давно злобные хоботы побили мирного старьевщика Голумириона Геморроевича Пышноволоосого и отобрали у него старинную семейную реликвию – перочинный ножик со встроенным колечком для ключей и флешкой на 64 метра. Не выдержал такого хамства Голумирион и наклеузил местным представителям правоохранительных органов – заднице... Э-э-э... В общем, началось долгое и нудное следствие, переросшее в книгу, маленький фильм (вообще-то, три, причем ну очень маленькие, да, впрочем, это уже не важно) и несколько игр. Поду-

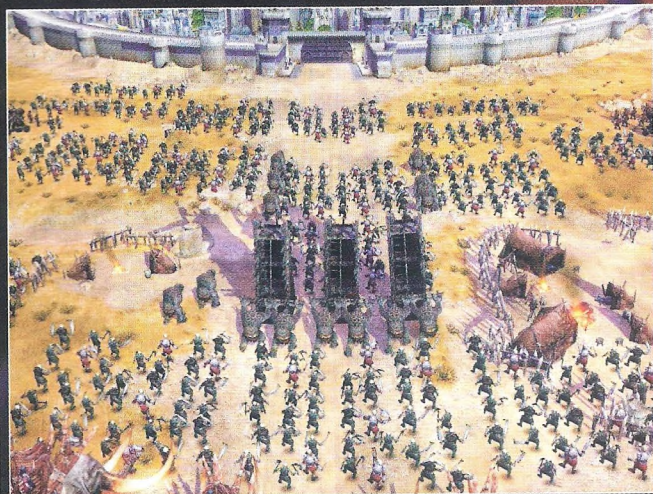
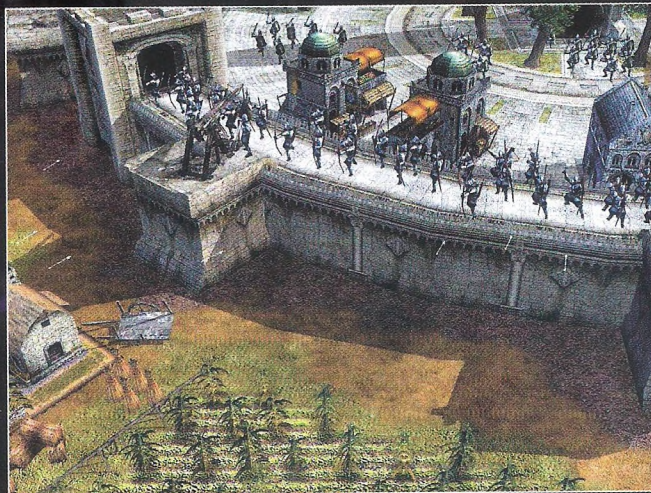
мали разработчики и Ко, подумали, и решили загрести побольше условно побитых енотов самым что ни на есть честным путем – подарить юзерам-лузерам то, что те так хотели и ждали. Собирались дать геймерам ни много ни мало, а новую рульную графику, нелинейность, масштабные битвы. Кто от такой красоты откажется? Правильно, хомячки-шатуны. Но разработчики, невзирая на то, что их продукт не купит... ну, примерно... плюс-минус... короче, миллиона два ховрашків (говоря же – жрут всякую гадость), все-таки поскорее прыгнули за свои – за что там можно прыгнуть – и стали клепать хит. Ну, скромные

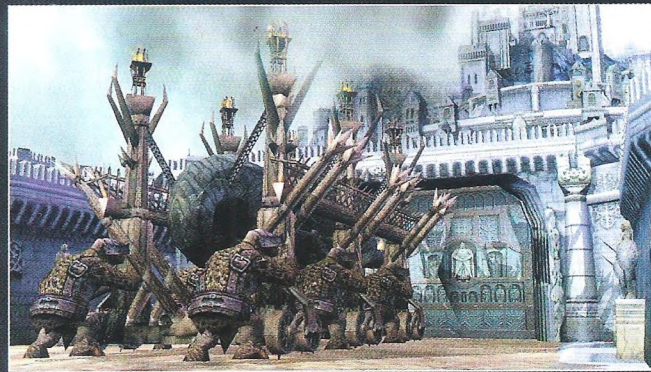
они, что тут поделывать. Так вот, будущий хит, или ацтой – Паган его знает – это как бы RTS с модным движняком, который будет поддерживать большое количество у.ю. (условных юнитов) на карте, и, сто пудов, будет значительно круче, чем его аналог, использовавшийся в «Стелке за кольцо».

Начнем, пожалуй, с этого самого энжина, а закончим – нет, не сюжетом-тра-ля-ля, а своими подписями. Вот какие мы оригинальные. Что ж, самая яркая загогулина «Мочилова за Средиземье» – энто тераформинг... Ну, то есть возможность портить окружающую среду и вносить коррективы в рельеф. Что бы еще сказать о сей штуко-

вине?... Хм, она будет сильно влиять на геймплей и развитие боев, впрочем, и глазье... глазьи... глазья наши безразмерно порадует. Вкиньтесь, палите вы, значит, из катапульты в воздух (тут главное – не промазать), а когда камни достигают земли, они не рассыпаются в пыль, даже не повредив местность, а оставляют аккуратные ямки и горящие обломки. Снаряд с напалмом – наш выбор. При этом будут валиться деревья, а останки неудачников-солдат разбрызгиваться по всей карте.

Но на этом приколы еще не заканчиваются. Вот, к примеру, ваш домашний троллик подбегает к лесочку, кричит что-то, похо-





жее на «да здравствуют субботники», и вырывает, ну, скажем, березку (люблю березовый сок, особенно с мякотью). А то, что он может потом выделат с этим бедным деревом, заставляет выпадать в осадок или, на худой конец, в штопор. Раскрученная, как булава, ветка способна творить чудеса похлеще, чем в руках у Гарри Потного...

Так что красивые полеты противников до ближайших достопримечательностей после контакта с таким оружием нам обеспечены. Хех, а чего будут



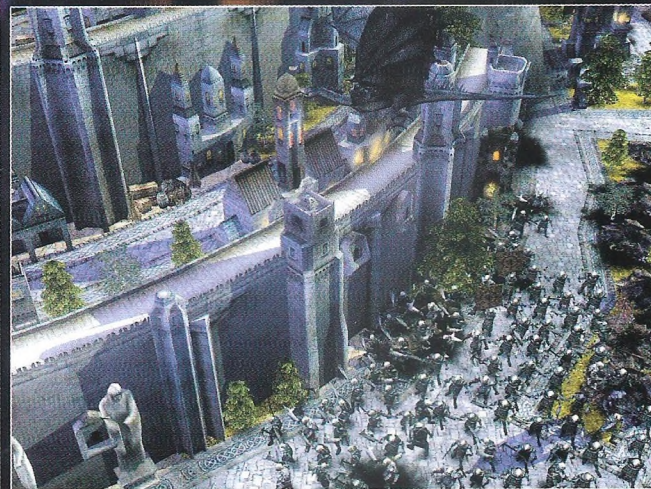
стоять мЭнты, выламывающие кирпичи и прочие строительные материалы из вражеских стен, которые затем будут перепродавать это все вместе с мозгами ненароком зацепленных орков на соседние стройки.

Следующим плюсом на могиле разработчиков станет увеличение численности армий на экране аж до 500 штук (а всего – много-много тысяч). Правда, братков на стрелку можно будет и побольше взять, посмотрим, как кишки зомби лягут. Вот только как реализовать управление такой толпищей? К слову, движняк-то разработчики юзнули «генеральский». И не



удивительно – ведь они-то и делали адд-он к последним С&С. Естественно, энжин перелопачен конкретно, но требования к железу должны остаться теми же, что и в Generals.

Продуманность и реалистичность, как и интерактивность, станут покруче, чем в The Lord of the Rings: War of the Ring, тем более что появится такой загадочный зверь, как нелинейность нелинейного сюжета. Это, наверное, сделают для увеличения нелинейности нелинейных действий нелинейного игрока. Вот, короче говоря, вспомните вторую часть трилогии, а именно – того бедного урку, который с криком «Арбайт махт фрай» изобразил из себя японского камикадзе, пожертвовав собой и подорвав стену твердыни... Вот стало вам его жалко, и вы решили облегчить ему страдания и лишиться зверских мук. Для этого выделяется отряд эльфолучников, и одним нажатием кнопки орк-онок превращается в слегка дохленького дикообразика. Крапаль негуманно, но зато весело и приятно. А потом можно будет урок и без всякой там лошадиной подмоги зарубать. А если, к примеру, играть Кустами, которые в филь-

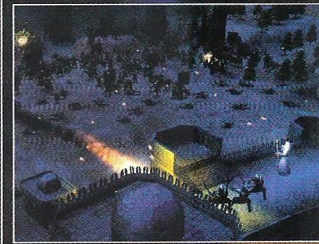


ме по неизвестным редакции причинам зовутся «энтами», то вообще можно будет устроить дикое месиво. Вот тут вы берете и резко передумываете топить Саруман-ленд, а решаете устроить групповой костер и убить орков картиной сгорающего леса. Как живую вижу огорченные лица урок... Бедняги, они, наверное, еще затянут печальное «Гори-гори ясно, пока не погасло»...

Играть придется в две чернотелые кампании по две расы в каждой – Гондор и Рохан, Мордор и Изенгард. Какие юниты будут в последнем – этого сейчас никто не знает. Типа секрет. Понятно, что войска Мордовии – это орки, троллики и прочая живность. Гондурасовцы обожают заседать за стенами своей твердыни с водкой и забрасывать врага грязными носками, стрелами, камнями и матом. Их бойцов меньше, чем солдафонов приверженцев темной стороны Силы, правда, они вдвое рульнее темных. Еще гондорцам придется держать целый штат крестьян и ремесленников, дабы не дать экономике страны рухнуть. Впрочем, в любой момент игры ваши крестьяне могут взять в руки косы и пойти делать супостатам

японское «накосикасукасена, накосикасукасам» – скучать, короче говоря, времени не будет. Основным приколом станет возможность вызывать, сказал Гиви Зурабович, «хороших, хоть и немного мертвых, воинов» в определенный момент потасовки. Ну, и в конце концов, «конюхи занюханые». Роханцы то бишь. Продувные парни на байках, получающие кайф и ресурсы за спасение беженцев пополам с залогами.

Понятно, что у каждой стороны юниты будут оригинальные,



причем должно обойтись без тупых аналогов – типа, у нас олифантик, а у нас – энт. И оба по силе совершенно одинаковые. Не-е-е... Еще тут одну фигюину обещают... В общем, войска мы самостоятельно клепать не будем. Хех. Они будут сами большими шарами подваливать на разборку время от времени. Должно быть интересно.

В общем, ждем июня... Лето, солнце, девушки... И забейте вы на эти игры – природа, она, это, лучше...

Legion (tailler@mail.ru)
и Khai-Tosin
(khaj-tosin@rambler.ru)



Название: Блицкриг-2

Жанр: RTS

Разработчик: Nival Interactive

Издатель: 1C

Объявление

Как вы знаете, первое апреля – день дурака, и мы официально заявляем, что сейчас начнется шутка. Нам нравится «Блицкриг», и мы думаем, что «Блицкриг-2» будет хорошей игрой. Поэтому сообщаем вам, что данная статья никоим образом не претендует на критику этой замечательной игры, и все, что в этой статье, как вам кажется, похоже на критику, на самом деле – настоящая шутка.

Спасибо за понимание и чувство юмора.

Администрация журнала

Он обещал вернуться!

Все было бы хорошим в старом 2004-м... Все, если бы не новость о том, что неизвестная компания Nival собралась анонсировать свое продолжение своего бездарного проекта «Блицкриг-12: Круг за кругом», или че-то типа того (столько обзоров надо написать, что уже и не помню, где какая игра). Очевидно, наши братья-разработчики из Африки (офис компании находится где-то в верхне-правой Африке) решили, что не стоит придумывать очередной проект, который провалится по всем показателям, а лучше взять старую игру и сде-

лать ее еще хуже. И не забыть написать где-то (не знаю, где, может, на лбу), что игру делали бедные, голодные африканские дети, зараженные воспалением хитрости, и то, что все деньги, вырученные от продаж, пойдут на пропитание хомякшатуна. Да кто, прочитав такое, игру не купит! Даже у самых черствых типов сердце плазмой обольется (или че у них там по проводам течет), вот и будем мы все покупать игру и неизвестно за что хвалить ее... Нет, такого не будет – я не собираюсь терпеть этот кошмар на улице Мязов (или на проспекте Воссоединения, кому как).



Слушайте и навсегда набивайте умом-разумом!..

Чем нам так не понравилась эта игра? Ха. Неужели вы не помните ее минусов: хорошую графику, отлично продуманные миссии, сотни видов реально существующей техники, да и игра тянула даже на самых слабых машинах. Это для кого все делалось?! Мы не собираемся играть в такие игры, нам нужна допотопная графика, рябшие цвета и максимальное разрешение 320*260, непродуманный сюжет про галактические битвы телепузов и буратинцев! А техника в таком количестве нам вообще не нужна – нам достаточно четверку

(или сколько их там) бесмертных телепузов и одного буратинца. Вот тогда и посмотрим на грандиозные сражения и глобальные потасовки. Разработчики решили, что нам нужны реалистичные стратегии, и нужны в нескольких частях (в двух) с еще большим количеством разновидностей, которые «сделают игру круче». Небось, придумали, что нового на коробочке написать, а написать придется много, к примеру, полный 3D. Да, вы не ошиблись, прочитав сначала три, а потом Д (это, конечно, если вы читать умеете). В игре графика станет просто обалденной, сногшибательной и просто



безбашенной, и вот как раз насчет этой проблемы крутятся все спичи в рунете. А будет ли такая же масштабность сражений, как в первой игре? Не придется ли нам управлять двумя-тремя великими со встроенными пулеметами, ибо большее среднеюзерский комп не потянет. Правда, фанатов даже это не испугает, но все же не очень порадует.

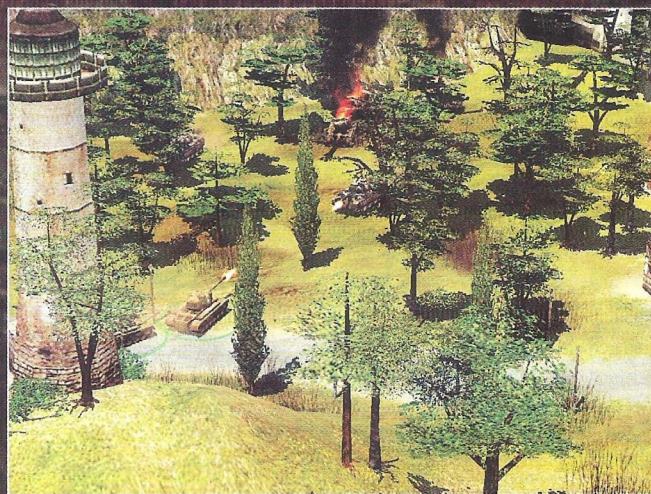
Появится трехмерный ландшафт, который сильно повлияет на геймплей. К примеру, вы собираетесь раздолбать своими бомбами группу пехотинцев, медленно передвигающихся в сторону леса. Пусть попытаются убежать от вашего Ыла! Думаете, сможете с одного налета разорвать их? Ошибаетесь, ведь стоит тем забежать в лес, как летчику станет тяжелее прицеливаться. Вот и придется заложить не один крутой вираж, прежде чем раздать путевки к праотцам. А если вы еще не учли погодные условия – надевай белые тапки себе и синоптикам! При чем здесь синоптики? Какие условия? А такие, что в игре они появятся, и не просто появятся как красивые задники, а сильно будут мешать вашим операциям, в частности, передвижению юнитов. Придется, как в Тайкунах, перед битвой щелкать по юнитам и думать, не убежит ли те, когда начнется дождь, ведь вроде никак не хочется вместо храброй сотни вояк иметь жидкую сотню Гингем.

Количество техники увеличат вдвое, причем не простой

техники, а самой что ни на есть РЕАЛИСТИЧНОЙ! А инженерные войска, например, смогут минировать и подрывать мосты, строить заградительные сооружения, травить тараканов... Поговаривают, что вроде как и морские сражения появятся, а значит, круизные лайнеры и кораблики всякие будут под вашей рукой (или чем там вы держите мышку) бороздить просторы карт. Ацтой, одним словом, а двумя – хомья нам разработчики подложат, ведь никаких Тинки-Винки и прочих уродцев мы не увидим (слов больше, чем одно, но суть раскрыло).

А самым жутким станет то, что в игре появится некая нелинейность. Теперь мы сможем изменять события в последующих миссиях: подорвали в одной завод по производству киборгов-главредов, в следующей не встретим ни одного бота, ведь завод-то подорван. Или взорвали аэропорт, и на вас не скинут ковровый удар в следующем задании. Да и сами задания можно будет выбирать, точнее, последовательность второстепенных заданий, которые, в свою очередь, тоже будут влиять на события в будущем. Сие означает, что придется сильно ломать голову, дабы не изменить будущее в худшую сторону, а то еще войну за нацистов выиграете, а когда от монитора отползете, заметите, что так оно и есть. Ферштейн?

В игре можно расти в званиях и получать реально не



существующие награды, которые будут пылиться на мониторе, а войска будут приобретать опыт, который будет апгрейдить их способности типа интеллекта, харизмы, двуручного оружия... Это, конечно, хорошо, но почему нет таких способностей, как «сила Тинки-Винки» и «огне-

распадаемость, как в «Сайлен-те», не подсказала даже кофейная гуща и кишки зомби. Ну, нам все равно, ведь купим мы эту игру вовсе не для того, чтоб наблюдать за такими красотоми. Нам игра нужна лишь только для того, чтобы убедиться в красоте самой крутой постройки



упорность Буратино? Интересно, на какую аудиторию будет рассчитана игра, в которой не будет столь многого нужного. Зачем тогда игру делать?..

Единственное, что меня заинтересовало, так это внешний вид различных объектов: дома, деревья и т.д. Выглядит просто супер, явно видно, что на все не пожалели полигонов. А как дома разлетаются – это ж ваще улет, правда, не такой, как в «Сайлент Сторме». Да, дома не будут разлетаться по кирпичикам, а будут падать, как и в сотне других стратегий (противостояния всякие). Почему разработчики не захотели сделать такую

«пещеры лазурных Поттеров». Все остальное в игре будет ацтоем. Но чтоб посмотреть на такое, следует купить в редакции (угадайте, какой) лицензионную версию, которую мы шас в подворотне склепаем... купим у зарегистрированных поставщиков. Сделаем сами и вам также советуем – с бредом по жизни всегда круче.

Legion
tailler@mail.ru

Примечание

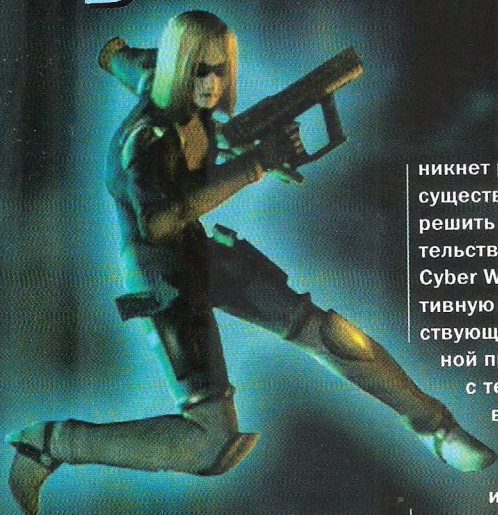
На этом шутка закончилась. Спасибо, что были с нами.

Администрация журнала



Название игры: Cy Girls
Платформа: PlayStation 2
Жанр: Action
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.konami.com
Дата выхода: весна 2004 года

Пистолет у виска Tomb Raider



Нет, вы только представьте себе это... Скоро, очень скоро человечество достигнет очень высокого уровня развития, а заодно так заселит хрупкую планету Земля, что воз-

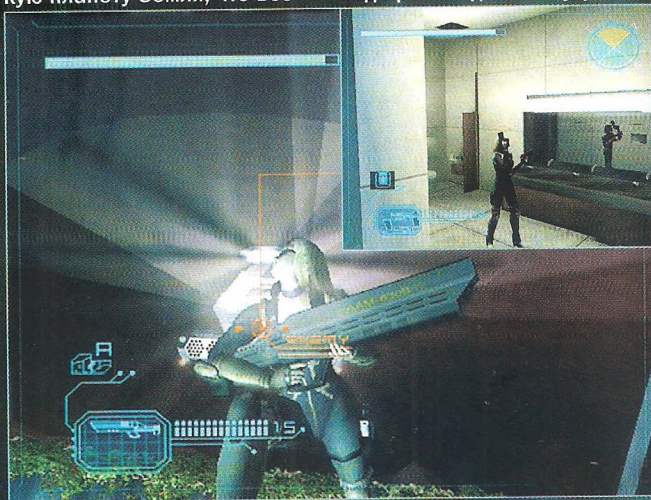
никнет реальная угроза ее существованию. Чтобы решить эту проблему, правительство постановит создать Cyber World, некую альтернативную реальность, существующую в виде компьютерной программы... Вместе с тем мир погрузится в трясину политических, экономических, этнических и даже зоологических интриг и заговоров. Олигофреничные олигархи, заручившись поддержкой ужасного Винни-Пуха, будут творить беспредел, устраивая кровавые разборки на задворках цивилизации за контроль над производством чугунных

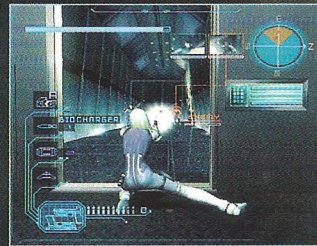
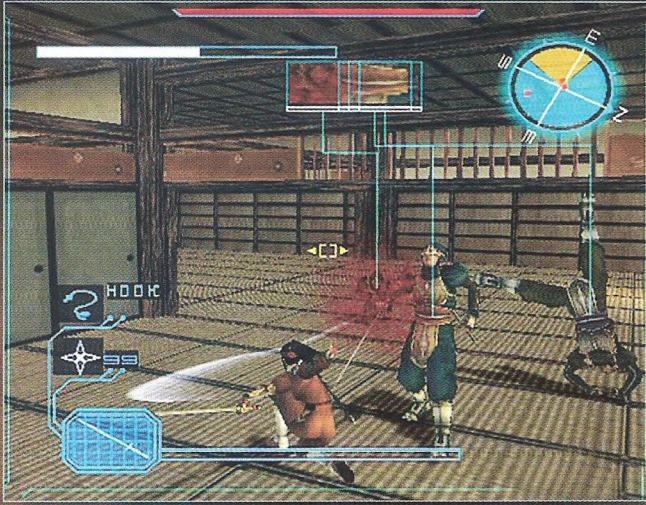
купальных шапочек и сборных моделей «Титаника» в натуральную величину. Бородатые исламисты-фундаменталисты террористической ориентации станут дружно спускать под откос составы с тушенкой для австралийских кенгуру, параллельно умудряясь выступать (и этого мы им никогда не забудем) в конкурсах на лучшую «Песню гада». Чтобы бороться с этими и многими другими напастьми, создано специальное подразделение, бойцы которого могут одинаково эффективно обезвреживать преступников как в реальном мире, так и в киберпространстве...

Ну что, представили? Тогда добро пожаловать в Cy Girls, где все это – реальность. У вас есть возможность выбрать одну из двух главных героинь – Айс (Ice) или Аску (Aska), у каждой из которых своя собственная сюжетная линия. Так что интерес к игре вы не утратите даже при повторном прохождении.

Изначально в Cy Girls вам придется выполнять грязную работу вроде предотвращения различных диверсионных вылазок путем мокрой уборки врагов. Но впоследствии сюжетная линия примет совер-

шенно иной оборот, и вам предстоит вступить в противостояние с загаточной корпорацией FGC, распутав при этом немало интриг и тайн.

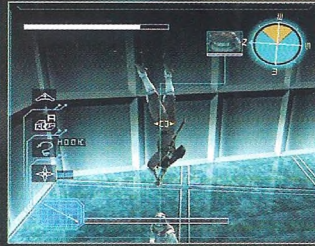




Как вы уже догадались, наличие двух миров дает нам два разных игровых процесса. В реальном мире расправляться со всеми трудностями вы можете, полагаясь на разнообразное оружие: ножи, пистолеты, гранатометы, автоматы, снайперскую винтовку и еще целый вагон средств истребления противника. Управление при этом почти такое же, как и в MGS. Так что особых трудностей у вас не возникнет. Ну, разве что могут быть проблемы со снайперской винтовкой. В этом случае придется учитывать силу и направление ветра (дабы пуля настигла своего избранника) и старательно регулировать прицел правой аналоговой ручкой, что не всегда удобно.

В киберпространстве дела обстоят несколько иначе. Здесь оружие отсутствует в принципе, а вот в злодеях недостатка нет. Враги склонны действовать преступными группировками составом до пяти особей за раз. Причем создатели наделяют противника не только индивидуальным, но и групповым AI. Конечно же, разработчики учли, что с голыми руками и остальными частями тела на колючую проволоку вы не полезете и не станете возмущаться противоправными действиями автоматчиков

в беретах. Поэтому не думайте, что вашей амуниции не уделено никакого внимания. В Cy Girls вы сможете скачивать для себя полезный софт — как правило, различные специальные прие-



мы и навыки, позволяющие эффективно расправляться с врагами и выполнять миссии.

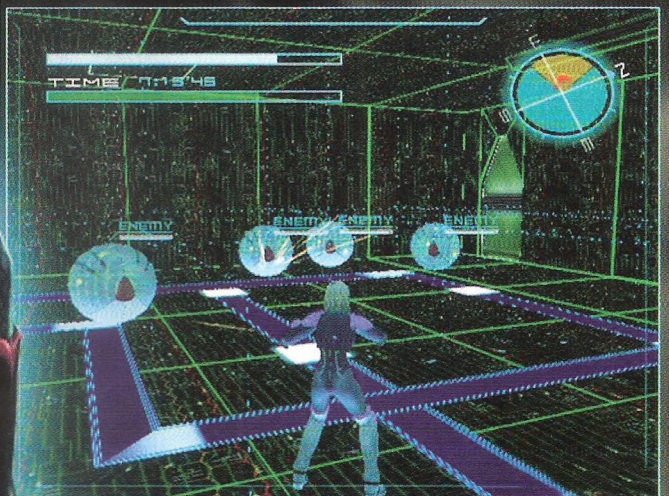
Несмотря на то, что по жанровому определению Cy Girls принадлежит к action, в игре в изобилии будут и головоломки, и stealth-элементы.

Огромное внимание в игре разработчики уделили деталям: здания, сооружения, особенности ландшафта создаются очень качественно. Сделано это и для того, чтобы игрок не просто шатался по локациям и любовался достопримечательностями, но и использовал это для достижения своих благородных целей, прячась за пригорками, кустами и другими объектами.

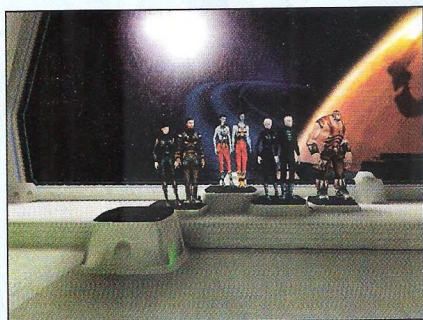
Технические достоинства проекта довольно спорны. С одной стороны, мы уже сейчас можем наблюдать очень симпатичные спецэффекты и анимацию, но в то же время детализация и качество текстур пока далеки от идеальных. Впрочем, не исключено, что после близкого знакомства с игрой впечатления изменятся. Учитывая, что на счету Konami такие хиты, как Metal Gear Solid, Zone of Enders, Silent Hill, мы вправе рассчитывать на то, что Cy Girls станет достойным во всех отношениях проектом.



Крапивенко Ольга
helga666@mail.ru



Мама-анархия



Четверг, 4 марта 2004 года, стал знаменательной датой в общественно-политической жизни Украины. Именно в этот день произошло официальное открытие консульства республики Рубика и презентация MMORPG Anarchy Online в нашей стране.

Это выдающееся событие в полной мере может быть своеобразным индикатором успешной интеграции Украины в мировое интернет-сообщество.

Чтобы такое славное мероприятие не прошло незамеченным,

освещать его отправилась почти вся элита редакции журнала «Шпиль!». И вот наша делегация в составе таких акул журналистики, как Мах Раган, более известный как главный редактор журнала «Шпиль!», Алексей Лещук, более известный как Злобная Личина, вооружившись очень стиль-

ными пригласительными и фотоаппаратом с разряженной батареей, отправилась в путь. Акции мацо Olmer остался сидеть дома, потому что пил, курил, нецензурно выражался, не ел манную кашу и не слушался Главного.

Презентация проходила в крупнейшем компьютерном клубе «Станция».

Anarchy online

А при входе нас уже поджидал весьма приятный сюрприз. Сюрприз был женского пола, невысокого роста и очень симпатичный, облаченный в сильно урезанную версию мини-бикини.

Все приглашенные имели возможность абсолютно на шару получить месяц бесплатной игры в Anarchy Online, а также отхватить часок-другой бесплатной игры прямо на «Станции».

Как только наша делегация прокачалась до третьего уровня, организаторы культурно согнали всех в главный зал и начали крутить всякие красивые ролики про Anarchy Online.

Затем на сцену выскочил дядя с микрофоном в руках, по ходу оказавшийся генеральным консулом Rubi-Ka, и начал говорить слова. Слова сложились в историю о том, как известная российская мультимедийная компания «МедиаХауз» (www.mediahouse.ru) совместно с одним из крупнейших украинских банков – «Приват-Банком» (www.privatbank.ua) втолковывала руководству компании FunCom (www.funcom.com) то, что было бы

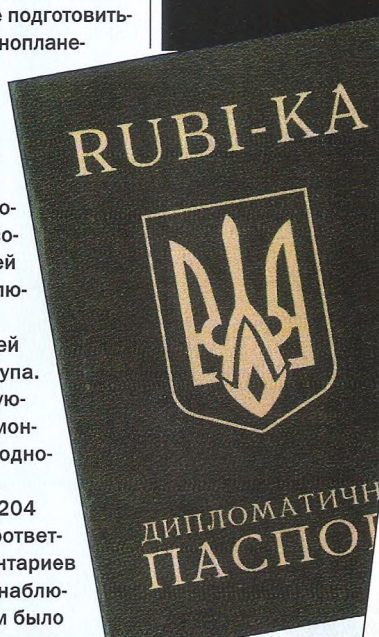
очень круто упростить доступ к Anarchy Online и на территории Украины.

В общем, все это им удалось благодаря разработанной системе доставки, подписки, а также донельзя упрощенному механизму оплаты.

Короче, теперь каждый украинский любитель онлайн-игр может без проблем поиграть в Anarchy Online: Shadowlands, а также подготовиться к вторжению инопланетян, потому как второй экспаншн под названием Alien Invasion вот-вот будет готов.

Для крутых игроков имеется боксовая версия с кучей примочек, а для любителей шары – Jewel-case и 7 дней бесплатного доступа.

Еще присутствующим была продемонстрирована игра одного крутого перца, котрый дорос до 204 уровня. Но без соответствующих комментариев непосвященным наблюдать за всем этим было



и прозрачных тварей с замашками Тринити из «Матрицы», которые благополучно и без особого напряжения замочили (под бурные и продолжительные аплодисменты) этого самого игрока 204 уровня. Но нет худа без добра – эта скуотища дала возможность познакомиться с присутствовавшими на презентации девушками.



довольно скучно и неинтересно. Парень долго рычал какие-то ругательства, затем полчаса бегал по заснеженному лесу, пока не наткнулся на полянку, где тусовалась парочка огромных

После пятиминутного совещания организаторы решили отказаться от проведения такого нудного и местами даже неинтересного мероприятия, как пресс-конференция. Главный консул и другие официальные лица в дружеской и непринужденной атмосфере отвечали на многочисленные вопросы журналистов. Спрашивали о многом, только вот про World of Warcraft спрашивать постеснялись. И правильно, нечего было портить такой замечательный праздник.

Алексей «The Lich» Лещук

Название: Coliseum**Разработчик:** Stormcloud Creations**Издатель:** Shrapnel Games**Жанр:** TBS**Системные требования:**

Pentium 2 400 МГц, 64Мб ОЗУ, 4 Мб видео



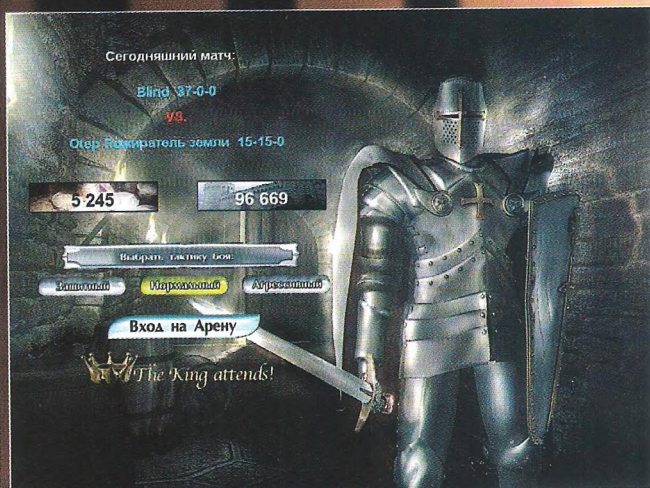
Оценка: 6
Графика: почти отсутствует
Геймплей: 9
Управление: 9
Звук: почти отсутствует

РAHEM ET CIRCENSES! — ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ!

Вот он! Вот он, мой Колизей! Эллиптический в плане и грандиозный по высоте. Такой тихий, спокойный и безобидный. А ведь только вчера стартовал турнир, только вчера один из моих гладиаторов лишил жизни восемнадцатилетнего юношу. Но этот день уже в прошлом, и в призрачности этого дня убеждает не столько его исчезновение, сколько обнаружение чего-то тяжелого в правом кармане. Деньги! Разве они правят амфитеатром? НЕТ! Амфитеатр полон горя, вражды, глупости и злобы, ему не нужны деньги, смерть — ему плата за веселье. Деньги правят мной, но Колизей гораздо выше человека. Мы не осознаем, чего хотим от жизни, а он забирает ее. И знаете, что? Мне плевать! Ведь я всего-навсего — один из вас, смертный, у которого есть три хороших гладиатора, мешочек в правом кармане и желание сделать этот мешочек тяжелее...

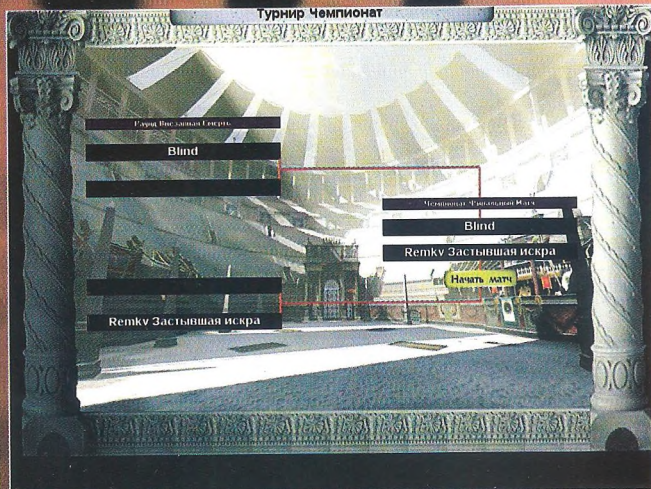
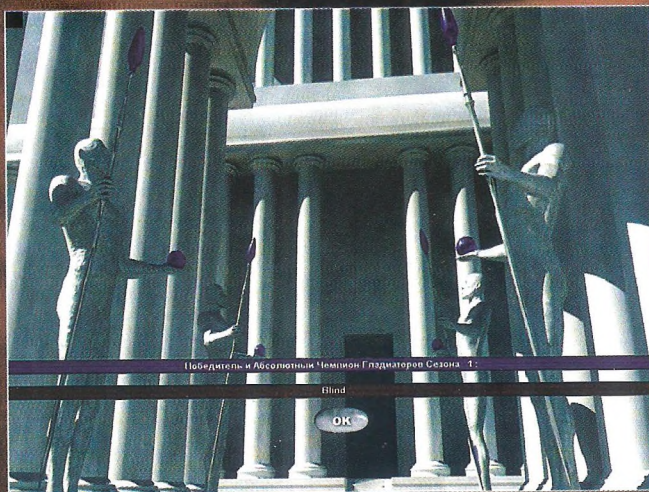
Черт, через 16 часов нога Лукреция должна ступить на эту арену. Он хороший парень, но что-то мне подсказывает, что завтра мир обеднеет на одного хорошего парня. Его противник — профессиональный гладиатор, а Лукреций — просто раб. У него нет ни малейшего шанса одержать победу. Хотя, если дать ему перед выходом немного снадобья, дело может обрести совсем другой оборот. Точно, снадобье — это то, что нужно. Или, может, все-таки выпустить Брута? Нет, что я такое говорю, он же мне как сын, а я хочу выставить его против лучшего гладиатора! Нет: снадобья, Лукреций и жирная точка в этом решении...

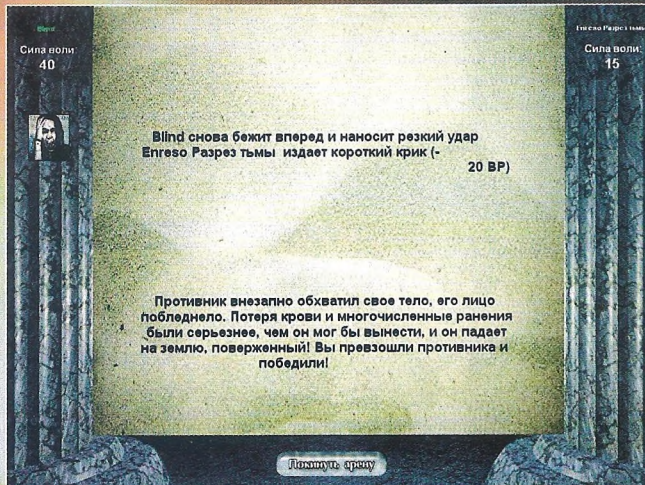
Храм смерти! В который раз прихожу сюда и наблюдаю, как человек получает удовольствие от созерцания смерти другого человека. Пролитая кровь, сопровождающаяся замогильным хохотом, пропитывает песок до древесины, а смерть



отдается адским криком по всему амфитеатру. Неужели я послал Лукреция на смерть? Неужели сегодня его смертью будет вызван этот адский крик? Неужели... Поздно каяться — вот он, мой гладиатор, уверенным шагом выходит на арену. Нерон и Лукреций медленно идут навстречу друг другу, и изменить что-то мне уже не под

силу. Я на несколько мгновений отвлекаюсь, и когда пред моим взором снова встает арена, я вижу картину, которая повергает меня в ужас. Помню лишь невинный детский взор Лукреция, уже стоящего на коленях, и кусок окровавленного металла, торчащего из его груди. И снова зверский крик разносится по стенам Колизея





и эхом отдается по всему Риму... Нерон уже праздновал победу, когда его голова отделилась от тела и упала на песок. Лукреций победил! Мой мешочек обрел больший вес, но травма гладиатора была слишком серьезной, и я продал его на ближайшем аукционе за никчемные гроши.

Теперь мне придется выпустить Брута. Тренировки других еще не скоро закончатся, а Брут уже давно готов. Интересно, смогу ли я подвергнуть опасностям жизнь дорогого мне человека? Вот он – тот момент, когда я должен принять самое что ни на есть важное решение в своей жизни. Отец не раз говорил об этом моменте, и всегда его глаза излучали страх. Только сейчас я понял, чего опасался мой предок...

Мой недавний поход к местному жрецу увенчался покупкой зелья, благодаря которому Брут удерживает первое место в турнире вот уже несколько недель. Все только и говорят об очередной победе Брута.

А мой мешочек скоро порвется от золота, заработанного на тотализаторе. На первый взгляд, все прекрасно: после смерти Нерона Брут стал чуть ли не единственным претендентом на звание лучшего гладиатора сезона, и все бы ничего, если бы не возвращение Лукреция. Он принимает слишком много зелья и становится почти непобедимым. А главное – он ненавидит меня...

Чего же ожидать от человека, который живет только мстостью? Он существует в мире вечного зла, где есть место только мести. В те дни, когда турнир был далек до завершения, я уже видел финал. Да, не надо быть великим прорицателем, чтобы утверждать, что Брут в финале сойдется с Лукрецием. И оба гладиатора достойны победы.

Неотвратимый бой Лукреция и Брута все четче и четче рисуется в моем воображении. Я всю жизнь преследовал свою цель, а оказалось, что цель моя – не что иное, как моя же тень. И почему я это



понимаю, когда уже поздно что-то менять? Вся наша жизнь – сплошная ошибка, и мне отвратительно каждое утро смотреть на свое отражение в безгрешно чистой воде, но я лгу себе и каждый раз улыбаюсь.

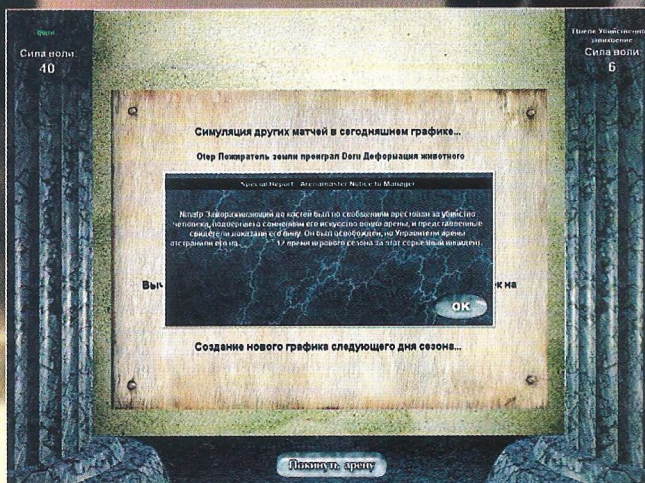
И вот гладиаторы уже подошли к Императору Домициану, чтобы отдать честь. В этот миг Лукреций, издавая боевой клич, сильнейшим ударом отрубил Бруту руку с мечом. Потом меч еще несколько раз встречался с плотью Брута, и поверженный упал на песок. Нога Лукреция давила горло врага, а глаза неотрывно смотрели на меня. Никто из пятидесяти тысяч присутствующих не осмелился нарушить гробовую тишину. Домициан только пошевелился, и час расплаты для гладиатора настал. Лукреций опять повернулся ко мне: «Я люблю жизнь и мне плевать, что она не любит меня! Твои слова, Blind?» – со свистом рассекая воздух, меч вонзился в сердце Брута...

Я навсегда покинул Колизей и больше туда не возвра-

щался. Сейчас, оглядываясь назад, в который раз перед глазами встает смерть, смерть Брута и еще сотен тысяч гладиаторов, сложивших головы в храме Смерти. Пусть все уверены, что победил Лукреций, но я-то знаю, что победитель во всех боях гладиаторов – Колизей.

Вот я вам вкратце и поведал о геймплее. Игра полностью текстовая (причем месэги часто повторяются), такой себе Championship manager, только вместо футболистов – гладиаторы, а спортивной ареной выступает Колизей. Графики в игре, как дегтя в классической бочке с медом – одни менюшки, да и те не очень. Если же говорить о звуке, то он в игре практически отсутствует: «ай!», да «ой!», да мы с тобой. Идея, конечно же, у пацанов из Stormcloud Creations хорошая была, но реализация, честно скажу, не впечатляет.

Третий сын Веспасиана
Виталий Полищук
blind_sniper@mail.ru



Название: Unreal Tournament 2004

Жанр игры: FPS

Разработчик: Digital Extremes

Издатель: Epic Games

Системные требования: Pentium III 700 МГц, GeForce3, 256 Мб RAM

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

11

11

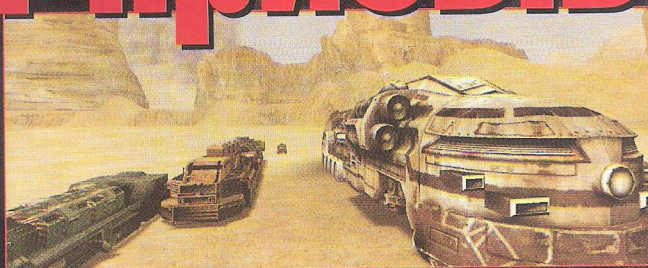
12

10

12

Весенний призыв

в секту открыт



Как-то так получилось, что Unreal Tournament никогда не был тем, что называется «сетевой игрой для масс». Бодрые старички играли в «Квейк», те, кто позеленей – в проходные вещи вроде «Вульфенштейна», а все остальные, понятное дело, – в «Контру». Мы же в нашей закрытой секте считаем вас всех неудачниками без вкуса и цели в жизни и планируем написать такой обзор на очередную версию UT, после которого не останется камня на камне от ваших взглядов на се-

тевые игры, а также на загробную жизнь и муки, которые (непрерывно) ожидают вас там. Как мне рассказывали, на некоторых, прошу прощения, сайтах гении игровой журналистики начинают обзоры UT 2004 с описания сюжета игры. Повторять чужие шутки я не могу, но отомстить что-нибудь в таком же духе хочется. Поэтому я хочу по ходу обнародовать свои черновики предыстории и общей сюжетной концепции боксерского боя Л. Льюиса и В. Кличко. История этого противостояния тянется уже давно – с момента начала

конфликта двух аристократических семейств. Льюис – это принцесса, которую злой волшебник превратил в страшную... ну, в Льюиса, короче. А Кличко – предводитель повстанцев. Их бой – это магический танец, где надо поражать противника особыми артефактными перчатками. И тогда типа планета Уран станет свободной. Ведь правда, тот матч теперь воспринимается совсем по-другому, да?

В общем-то, мой наезд может считаться, как всегда, необоснованным и неостроумным, если вы, конечно, собираетесь играть

в однопользовательскую версию игры и... ну, в натуре верите, что Кличко – Воин Света с планеты Уран, который обеззараживает пораженную вирусом плазму. Вас ждут целых шесть сценариев для однопользовательского режима, которые...

В общем, давайте о графике. Unreal в игровом мире всегда был практически полным синонимом новейших достижений в области компьютерной графики. Сейчас это уже не так бьет по глазам, как когда-то, но впечатление от того, что происходит на экране монитора, все равно





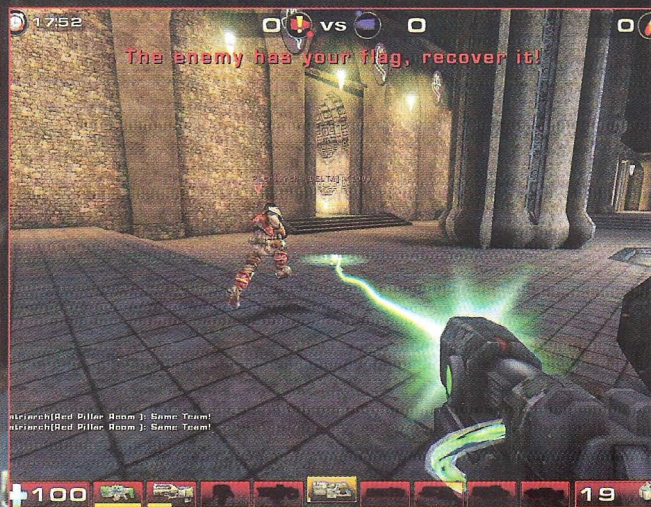
очень точно передается емкой фразой авторства одной моей знакомой – «мега-секси-кул». Движок остался прежний, от Unreal Tournament 2003, однако же его очень серьезно надрафетили, да вдобавок неслабо оптимизировали, так что он стал куда снисходительней к ресурсам.

И это очень здорово, потому что все настройки с ходу хочется выкрутить на самый максимум, как только ты бегло ознакомишься с размахом боевых действий в мире UT 2004. Самая большая маза игры – это, разумеется, транспортные средства, которые можно подключить к реализации своих антихристианских планов. Причем машинки присутствуют не только наземные, но также воздушные и надводные. В общем-то, идея частичной моторизации сетевых баталий не так уж и нова, но в UT 2004 ее удалось реализовать в нечто действительно феерическое. Только представьте себе с десяток ботов уровня, которые, оседлав всякие там вездеходы, корабли-истребители или амфибии, хищно носятся

по уровню, что твой вирус острой кишечной инфекции. А вы их отстреливаете из стационарных орудий. Причем скорость чувствуется довольно ярко – если это 120 миль/час, то это как бы совсем не похоже на поездку на 12-м трамвае.

Динамика существенно увеличилась и в пешеходных баталиях. Играть стало на порядок интереснее, а по сравнению с предыдущими частями, UT 2004 просто как окурочка в пчелином улье. Теперь-то, я уверен, наверняка удастся сманить к нам в секту несколько сот душ квакеров, которые раньше UT иначе как «черепашьими бегемотами» не называли.

Баланс в оружии тоже немного изменился. Перемены, в основном, – к упрощению, но в целом – явно на пользу. Теперь можно бегать с двумя Assault Rifle'ами сразу, причем точность стрельбы заметно увеличилась, а вот гранатки уже далеко не так эффективны. Больше всех пострадала наша любимая «зеленка» (Bio Rifle) – халяве, когда шариками



можно было швырять через полнаты, положен край.

Музыка вполне соответствует общему драйву. Просто оригинальнейшая музыка, я бы сказал, – легкая, заводная альтернативка с умелыми скрэтчами и нескучными гитарными рифмами.

Нельзя не отметить и ацкую фицу, которая дебютировала в UT 2004 – Text2Speech. Суть ее в том, что вы пишете что-то через обычную команду say, а компьютер по ту сторону баррикад натурально это читает человеческим голосом. При этом качество произношения вполне распознаваемо, а такие акронимы, как gg и LOL, даже произносятся целиком – good game, laughing out loud. Мы тут в редакции с ходу опробовали на системе весь наш словарный запас швейцарского языка: «ty kogo, gnida, per-chit' nadumal???». Работает.

Есть, разумеется, и стандартная Voice communication – встроенная система голосового общения, вроде той, что имеется в Counter-Strike. Можно выбирать режим, по которому будет доставляться сообщение: Public и Local. Качество передачи голо-

са приемлемое, да к тому же умеет подстраиваться под скорость интернет-подключения.

Что еще? 20 абсолютно новых карт и Epic Games обещают в ближайшее время два бесплатных add-on'a на шару. Если вам нужны еще какие-то аргументы, то ваше место – на костре, на центральной площади города.

Итак, мы ждем вас, наши будущие братья и сестры, в нашей закрытой секте – сольемся все вместе в сетевом экстазе. Приходите к нам в полночь в ближайшее полнолуние и приводите с собой молодого барашка.

P.S. И последнее. Многие факты, а также еще с десяток очень классных мегахуток, к сожалению, пришлось оставить за кадром, потому что Макс попросил не занимать в конце место для какой-то таблицы. Сказал, что это будет сюрприз всем нам. Интересно, это как-то связано с повышением зарплаты, о котором я так долго просил? Или, быть может, он как-то узнал, что у меня совсем скоро День рождения? Интригует!

Olmer



Хочу заказать этого автора

Да, я (Ф.И.О.)

действительно хочу заказать автора этой статьи киллеру, который умеет стрелять с двух рук, не имеет абсолютно никаких комплексов и хорошо разбирается в прикладной электропроводке. Готов сделать взнос в общий фонд гонимых за убийство в размере _____ гривен.

Юридическую ответственность, предусмотренную за подобное Уголовным Кодексом Украины, прекрасно осознаю, но типа терпеть этого занудного придурка уже сил вообще нет никаких, верите, да?

Прошу, сделайте это, пожалуйста: Быстро/ Медленно/ С использованием автомобиля МАЗ и набора вязальных спиц.

Заранее благодарен, Ваш Читатель.

Название: Оторва в школе
Разработчик: Limbic Entertainment
Издатель: 1C
Жанр: симулятор паразита
Системные требования: Pentium 3 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D видео

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

7
5
7
6
5

оторва в школе

ЗАГРУЗКА...



Особо продвинутые дети, скорее всего, читали книгу Григория Остера «Вредные советы» и потом наверняка пользовались некоторыми из них. А непродвинутым детям не нужны никакие советы для того, чтобы осложнить суще-

ствование окружающим их взрослым.

Вот как раз про таких непродвинутых детей всех возрастов и про их фокусы решили сделать игру дядьки из Limbic Entertainment.

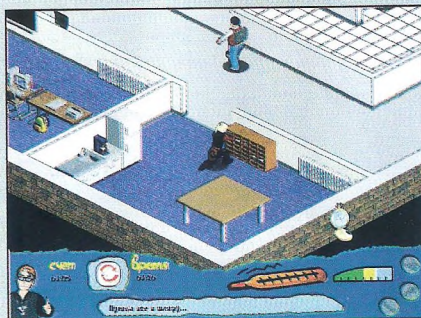
В игре присутствует два главных героя — мужского и женско-

го пола, которые поначалу прячутся в школьных туалетах для мужского и женского пола соответственно.

Определившись с выбором персонажа, можно смело приступать к совершению самых разнообразных хулиганств на просторах столь ненавистно-

го учебного заведения, то есть школы.

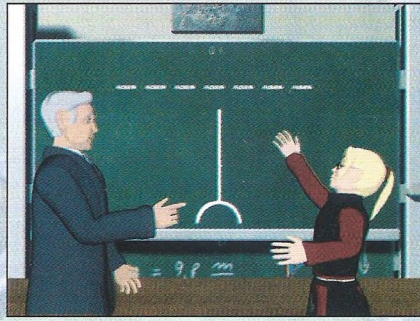
Эксклюзивно для живодеров-любителей и нашей единственной, всеми горячо любимой, прекрасной и неповторимой Крапивенко Ольги (ну, в апреле можно шутить, как угодно) в игру была добав-





лена ну просто супермегаультрафича – выведение элитарных хомяков-шатунгов. Для этого нужно всего-навсего сварганить в кабинете химии мутаген, а затем напоить этим чудо-препаратом зажавшегося школьного грызуна.

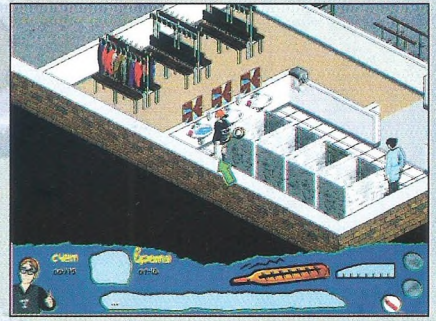
Но это еще далеко не самая яркая фишка в этой веселой и доброй игре. В кабинете био-



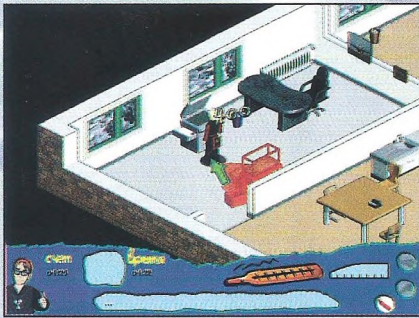
получается очень просто и весело. Дурной пример заразителен, и мы с Олмером тоже решили так пошутить. Подняли с ног на голову все наши связи и купили, значит, за бешеные бабки одну зеленую такую жабу, предварительно ее поцеловали на тот случай, если окажется царевной (как ни крути, а царевна – вещь в хозяйстве нужная),

чем, больше предметов окажется в карманах у вашего героя, тем больше удастся испортить или поломать.

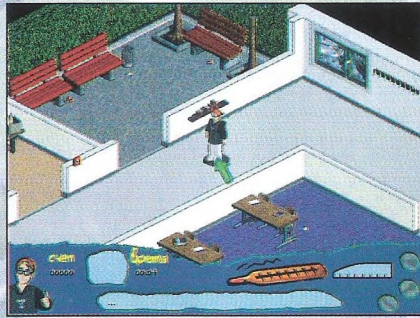
Также следует помнить о самой стратегически важной точке – школьном СОРТИРОВОЧНОМ пункте. Туда по десять раз в день бегают все без исключения, так что начинать пакостить желательно именно там.



сыграть с ненавистными учителями в интернациональную игру «Виселица». Нет, это не аналог «Русской рулетки», в которую играют при помощи веревок и мыла, а старая добрая игра в слова. Нужно с определенного количества раз по буквам угадать все слово целиком. Начинать строить догадки лучше всего с самых распространен-



логии, конечно, много чего интересного (и все это можно сломать, разбить, украсть и поставить с ног на голову), но самое ценное, что можно утянуть оттуда – это большая зеленая жаба. Живая, разумеется. Правда, это – явление временное. При помощи этой зеленой бородавчатой прелести можно очень круто пошутить. Например, надуть ее на столе у учителя химии. Но это – попка в деревенском стиле. Настоящие поклонники Hi-Tech и киберпанка непременно по достоинству оценят возможность засунуть эту самую жабу в привод CD-ROM (ну, это такая дорогая подставка для кофе, которая монтируется в 5,25" отсек). В игре это



после чего оживленно принялись паковать ее в привод.

Прошло два часа, рабочий день закончился...

По этому поводу у нас есть небольшое объявление: народ, никому не нужна лягушка? Недорого, с нашими автографами и без правой задней лапы? Если кто заинтересовался – пишите на shpil@comizdat.com Злобной Личине.

Но это еще цветочки, ягодки, как вы уже догадались, впереди. Потому что где-то в школе лежит такая замечательная штука, как толовая шашка. Но это уже на крайний случай.

Совершать гадские подвиги лучше всего при помощи клея, степлера или зажигалки. И вооб-

В «Оторве» есть два игровых режима – режим времени и режим очков. В первом случае за определенное время нужно набрать как можно больше очков, а во втором – то же самое, только быстрее: времени дается, как правило, в два раза меньше, но и очков нужно набрать, соответственно, в два раза меньше. Как только набираем нужное количество очков – добро пожаловать на следующий уровень.

В общем, действовать нужно смело, быстро и незаметно, потому что в случае поимки героя ожидает очень неприятная и болезненная процедура исключения из школы через повешение. То есть для начала придется

ных букв, в основном, гласных, а там уже пытаться угадать все остальные буквы.

Времени на все это безобразие отведено очень мало, так что придется либо как следует шевелить мозгами, либо стараться не попадаться на глаза преподавателям.

«Оторва в школе» – веселая и увлекательная, а местами еще и добрая детская игра, стимулирующая развитие памяти и логического мышления у детей и взрослых всех возрастов, и к тому же, не слишком требовательная к аппаратным ресурсам компьютера.

Вот, собственно, и все.

Злобная Личина



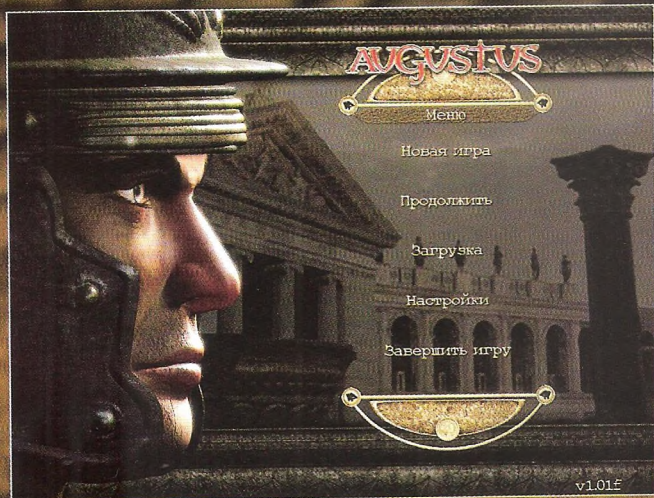
Название: Augustus: On Behalf of Caesar

Жанр: action

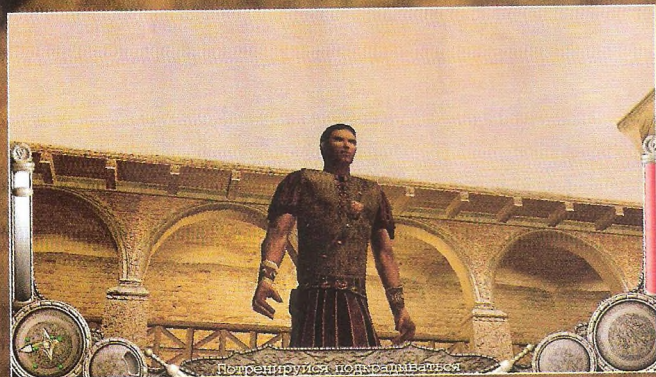
Системные требования: Pentium III 700 МГц,
64 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти

Оценка:
Графика:
Звук:
Геймплей:
Управление:

5
9
8
7
6

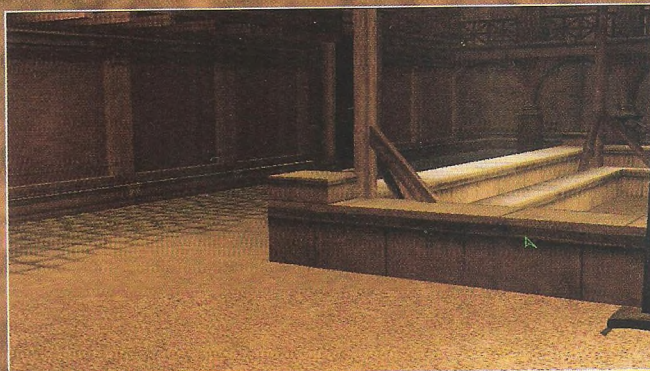


Когда любить уже нельзя, а выбрасывать еще рано



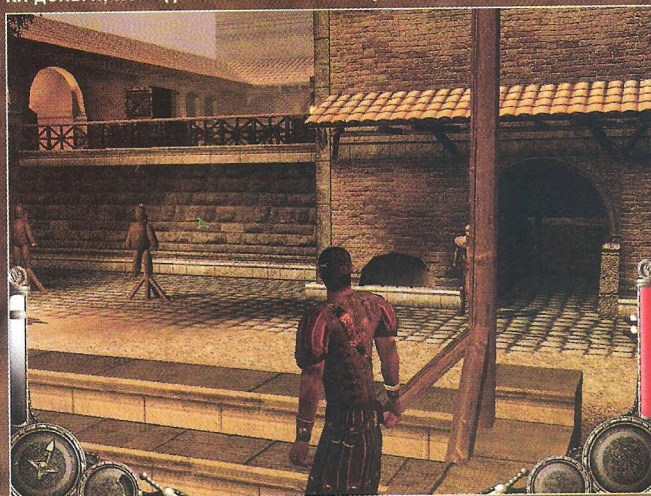
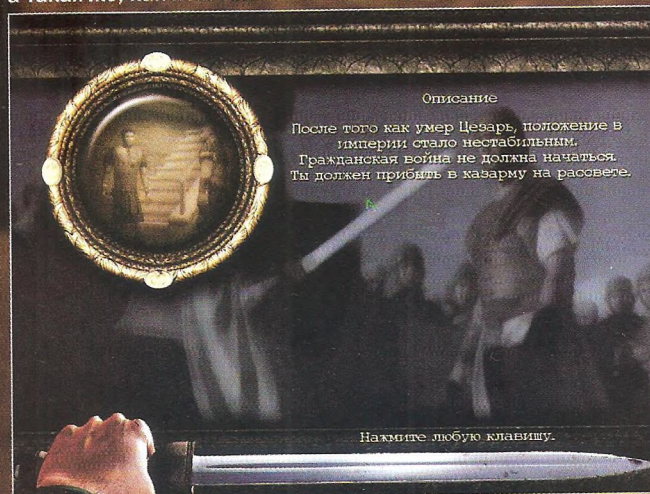
Если вы никогда не жили в Римской Империи (а я практически точно знаю, что нет), то замечательная игра «Август: поручение цезаря» — отличная возможность продолжить не делать этого еще некоторое время. Ну, не отличная, понятное дело, а такая же, как и любая

другая. Просто... Короче, попробуем еще раз. Итак, эта замечательная игра воплощает в себе практически все, о чем только может мечтать маленькая чернокожая девочка, знакомая с большей частью алфавита и да восьми лет воспитываемая стаей степных волков. И...



Ладно, иногда надо иметь в себе силы признаться в своей слабости публично. Да, я действительно не могу написать об этой игре так, чтобы вас это зацепило. У меня не получится, несмотря на весь мегаталант рекламиста, расхвалить ее так, чтобы вы, украв из маминной шкатулки деньги, немедленно побе-

жали ее покупать. И в то же время что-то удерживает меня от того, чтобы поместить ее в нашу гетто-рубрику «Ацтой», сопроводив комментарием вроде: «Купите эту игру, и тогда вы произвольно будете ускорять шаг каждый раз, как случайно услышите слово «неудачник».



Дело в том, что «Август» — игра, абсолютно не выдающаяся во всех смыслах и отношениях. Если б эта компьютерная игра была человеком, то ее наверняка можно было сравнить с одним из тех парней, которых всегда забывают посчитать на переключках, а их матери называют их «ну, тот парень, который еще с нами часто ужинает»; с одним из тех людей, которых постоянно зажимает в дверях лифтов и электричек, и они свободно могут ездить в трамвае «зайцем» — их не замечают даже контролеры. И в конце концов такие люди обычно кончают жизнь, поехав, например, с друзьями поохотиться, и последние слова, которые они слышат, это: «О, а давай-ка шамальмен из ружья в чисто поле, пока еще никто не пришел».

Кай и почему доверяет ему задания, с которыми не всякий отряд легионеров справится. Но, как говорится, кесарю — кесарево (сечение, ха-ха, как неизменно добавлял в таких случаях милашка Брут).

Исторический шпионский боевик, этакий Джеймс Бонд в тунике — что может быть прикольнее? Оказалось, что при должном исполнении прикольнее этого может быть куча самых нейтральных вещей — например, полупустая бутылка теплого пива или там еще что. Впрочем, конкретно об исполнении — чуть позже. А сейчас — еще немного о сюжете и о возможностях, которые подобный сценарий предоставил игроделам. Всеми этими возможностями разработчики вроде бы как воспользовались — присутству-

будто княпаешь на мобильнике в арканоида, а не решаешь судьбы величайшей в истории Империи. И это при том, что погружение в мир игры происходит очень планомерно и весьма качественно. Совсем не фиговая графика, исторический антураж, а главное — отличные видеовставки между миссиями, которые являются, я так понимаю, отрывками из полнометражного исторического фильма.

Так где же искать причину этой серости и неприметности, если не в атмосфере и сюжете? И так, наше журналистское расследование продолжается. К геймплею тоже, на первый взгляд, претензий быть не может. Нормальный такой экшн с элементами стелса и с парочкой совсем неплохих решений. Слева на экране у нас — шкала

сходиться с врагами и честно, лицом к лицу. Выбор оружия не подавляет, но оставляет приятное чувство, что на этот раз дизайнеры на нас не отдохнули.

И вроде бы в предыдущем абзаце я не позволил себе ни слова лжи, но закрыть на этом тему геймплея означало бы вас нагло обмануть. Ведь даже наш путешественник по пятимерным мирам Sova, парень, который имеет стойкую привычку приходить в редакцию, измельчать и выкуривать через свою огромную трубку все, что попадает к нему на глаза, так вот, даже этот маг и чародей своего воображения не смог бы поверить в происходящее на экране и испытать хоть что-то, похожее на удовольствие (в общепринятом смысле этого слова, а не то, что подра-



И все в этой игре вроде бы не так ужасно, но все же мне приходится время от времени смотреть на коробку, чтобы не забыть, о какой игре я, собственно, пишу. Вот, например, сюжет — отличный и вполне не заезженный ход. Вы выступаете в роли секретного агента Римской Империи. Ваш герой — бывший гладиатор, поступивший на службу к благородному Каю Октавию, впоследствии ставшему небезызвестным императором Августом (тем самым, о котором еще часто пишут в календарях). Но прежде чем обрести законный престол, Каю предстоит выиграть гражданскую войну. И ваш персонаж, по мнению разработчиков, сыграет в исходе этой войны далеко не самую последнюю роль. Не совсем, правда, понятно, из какого дешевого комикса вытащил этого супермена

ют всевозможные миссии по добыче разведанных, ликвидации ключевых персон противника и восстановлению порядка в бунтующих провинциях. Однако же, возвращаясь к «незаметности» нашей игры, разработчикам как-то удалось сделать ее так, что выполняя все эти увлекательные задания, никакого увлечения не чувствуешь. Как



освещенности, другими словами, нашей заметности: мы можем подкрадываться из темноты и тихонько вырубать подлого повстанца. Трупы можно перепрятывать подальше от любопытных глаз и отрезать любопытные уши, которые привлечет звон брошенной нами монеты. Не свежо, но очень в тему античного спецназа. Можно

зумекает под этим Sova). Подкрадывается наш герой абсолютно непристойным раскоряком, так что отпадает всякое желание пользоваться этим приемом. Обычные драки протекают так скучно и глупо, что даже в разгар самой жаркой битвы хочется параллельно поразгадывать какие-нибудь кроссворды.

Пришло время резюмировать. Эту игру можно смело рекомендовать самым хардкорным любителям античной истории и тем, кто совсем уж соскучился по стелс-экшнам. Ну, эту игру. Ну, вы поняли — эту... Как ее... Посмотрите сами, короче, как она там называется — это должно быть указано где-то рядом с заголовком.

Olmer



Эксклюзивный дистрибьютор —
«НМК-Трейд», тел: (044) 494-27-15 (-16).
E-mail: optom@nmc-trade.com.

Название: Sonic Adventure DX Director's Cut

Разработчик: Sonic team

Издатель: Sega

Жанр: аркада про Соника

Системные требования: P-III-500 МГц, 128 Мб Ram, 32 Мб 3D Video

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

6

4

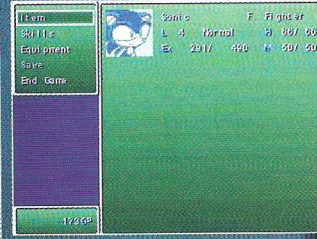
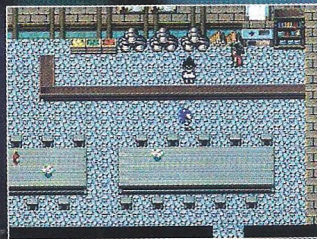
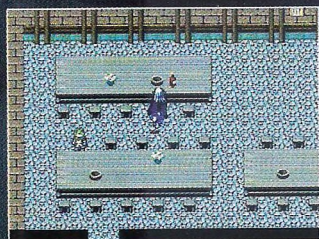
7

6

6



СОНИК В тумане



Рекламные баннеры – это поистине чума интернета. Но в то же время благодаря этим пошлым и навязчивым элементам веб-страниц можно откопать что-то действительно прикольное. Так было и на этот раз. Например, как можно пройти мимо ссылки с надписью Sonic the RPG? Да, невозможно, вот и я того же мнения. После закачки архива весом около 30 мегабайт нас ожидало очередное чудо в перьях...

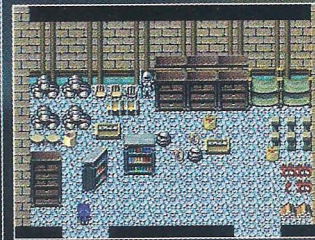
Назвать Sonic the RPG полным ацтоем – это значит сделать ей немыслимый комплимент. Впрочем, эту гадость даже игрой назвать сложно. Представьте себе гибрид какой-нибудь ролевой игры начала 90-х годов прошлого века и старой сеговской игры. А теперь добавьте двухмерную графику и геймплей от 16-битной приставки в разрешении 320x200. То-то же – как не крути, везде только страх и ужас.

И пока автор этого опуса пребывал в прострации и полной

шей потере от увиденного, ничего не подозревающий Шеф Pagan велел ему описать другую, якобы не менее прикольную игру, – приставочную аркаду Sonic Adventure DX Director's Cut.

Да, вот такая вот ирония судьбы, или с легким паром. Неудачная первоапрельская шутка, причем злее некуда. Потому что, как говорят люди военные, чем дальше в лес, тем больше два сапога – пара. Но желание Главного – закон, поэтому пришлось все-таки в этого Соника играть.

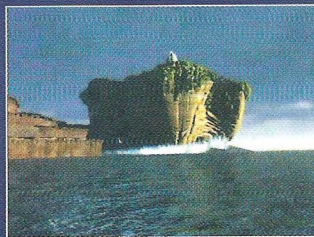
Так вот, для начала – о словосочетании Director's Cut. Что именно оно означает – неизвестно. Потому вариантов перевода и вариантов вообще – уйма. Если игра состоит из моментов, которые не вошли в предыдущие части сериала, то это не что иное, как ацтой, потому как из нормальных (или что-то вроде этого) игр нормальные директора вырезают, как правило, не самые лучшие идеи. Впрочем, есть и другой вариант, когда ненормальные директора





вырезают из ненормальных игр нормальные идеи и за реальные бабки нормально продают их другим нормальным игровым конторам.

Ну, так вот, судя по всему, к Sonic Adventure DX применителен именно первый случай. Вступительный ролик убил наповал просто астрономическим обилием глупостей и приставочных штампов. Все начинается с показа уже порядком поднадоевшей панорамы Нью-Йорка. Затем



NYPD, отовсюду слышатся крики: «Стой там – иди сюда, руки за голову, мы будем стрелять!». Ну, покричали, а затем взяли и разрядили в этого водяного пару обойм. А дальше все было, как во второй части «Матрицы». Ну, короче, копы разбежались кто куда. И тут, значит, появился ежик Соник, весь крутой, как Панасоник, и давай с монстром бороться.

Ах да, прежде всего хочется чистосердечно поблагодарить



рая решила повторить подвиг, совершенный неизвестными арабскими асами 11 сентября, и решает непременно ее спасти. А вот здоровенная касатка, которая непонятно что здесь забыла, решает непременно позавтракать Соником. Но японский ёшь оказался чересчур проворным, и зубатый кит поживился только обломками причала. И так далее и в том же духе.

Ну, что тут сказать? Обычное приставочное безобразие,



Есть всего два режима. Первый – «никем не управляемая камера», второй – еще хуже. А отличаются они тем, что в первом случае при прыжке Соника камера приподнимается и бессовестно скрывает место приземления, а во втором – приподнимается и так и остается висеть, причем надолго. Естественно, что при таком раскладе увидеть, что происходит внизу, не представляется возможным. А играть всле-



авторы этого безобразия пытаются толкнуть идею про экономию водных ресурсов. Это выражается в том, что какой-то лопух забывает закрыть кран и затапливает соседей, затем прорывает водопроводную трубу, одну, вторую, третью... Ну, просто звездный час для супербратьев Марио. Но вместо найнтендовских водопроводчиков из пены морской появляется Нечто. По-другому назвать этот водяной (во всех смыслах этого слова) организм просто невозможно. В воде, составляющей на 99% этого покемона, плавают два глаза и мозг, похожий на окорочек, которые, соответственно, занимают недостающий 1%.

Тут в кадре появляются brave хлопцы в стильных бронжилетах с надписями



того умника, который предложил сделать «Соника» трехмерным, а потом оторвать ему что-нибудь из жизненно важных органов. Потому что собирать кольца, прыгать и выносить чудищ на скоростях, приближенных к NFSовским, абсолютно нереально. Вот, помнитесь, выделять кренделя на двухмерных трассах было весело и удобно, а тут...

Сцена следующая: море, тепло, пляж. На пляже в кресле валяется Соник и парит булки под ярким калифорнийским солнышком. Рядом с ним пристроилась миловидная блондинка 9-6-9. Да-да, именно так – без нулей, потому что это не возраст/рост/вес, а количество полигонов на особо интересных местах.

Вдруг Соник видит знакомую белку на самолете, кото-



искалеченное человеческой ленью и другими пороками вроде кривых рук, прямых мозгов, плоскостопия и косоглазия.

Поголовно всем моделям хронически не хватает полигонов. Но от игры такого плана ожидать чего-то другого поистине глупо. Как-никак Sonic Adventure DX – всего лишь порт с Sega Dreamcast, причем не самой первой свежести. Потому как оригинальная игра увидела свет аж в 1999 году. Хотя если разогнаться эдак до 250 км/час, то краем уха можно получить интересный обман зрения – все вокруг будет выглядеть очень красиво. Секрет прост: чем выше скорость, тем меньше времени глазеть по сторонам.

Больше всего «порадовало» поведение камеры в игре.



пую слабо даже самым-самым крутым геймерам.

Кроме Соника, в игре есть еще куча персонажей, которые становятся доступными по мере прохождения игры. А еще имеются весьма лихо закрученные мини-игры, играть в которые – одно удовольствие. Но до него еще нужно добраться.

В общем-то, нам совершенно непонятно, зачем компания Sega портировала устаревшую по всем статьям игру на PC. Потому как на дворе апрель 2004-го, а не 1999-го года, и говорить о хоть какой-то конкурентоспособности такого портированного антиквариата просто бессмысленно.

Но если кто-то тащится от прадедушки всех покемонов и его потомков, то Sonic Adventure DX Director's Cut – игра именно для них. Да и интересно иногда вспомнить тяжелое приставочное детство.

Злобная Личина

Эксклюзивный дистрибьютор –
«НМК-Трейд», тел: (044) 494-27-15 (-16).
E-mail: optom@nmc-trade.com.



Название: Cabela's Dangerous Hunts

Издатель: Activision

Разработчик: Fun Labs

Жанр: симулятор

Системные требования: P3 1ГГц, 256 Мб RAM, 64 Мб 3D-акселератор

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

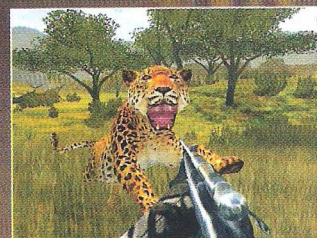
Звук:

8
9
9
9
7

Братья наши меньшие? Ха-ха-ха.

Мы гуляли медведя,
рад был он, был он рад.

Старый матерный анекдот.



Говорят, отец пролетариата и основатель нового гуманизма Владимир Ульянов очень любил по весне, как начинал таять снег, выходить с ружьишком в ближайший лесок и бить прикладом по голове зайцев, попавших в западню половодья. Да и прототип дедушки Мазая, я думаю, часть своего ушастого рейса возил по удлинённому маршруту, завершавшемуся на ближайшем рынке.

Это я все к тому, что охота бывает разная. В настоящей охоте потенциальных жертв должно быть обязательно как минимум две. И если вы не одна из них, то вы или турист, или садист вроде нашего любимого дедушки Ленина. И мы можем только от всего сердца

поблагодарить хорошую компанию Fun Labs за то, что она прививает широким массам правильное видение охоты. Убивать безобидных, красивых и глазастых оленей в Deer Hunter – это мясничество, а не спорт. А вот Cabela's Dangerous Hunts – это честная битва, в которой до конца не понятно, кто же на кого, собственно, охотится. Тут нам, мощным сибирским парням, предлагают сойтись в честном поединке с самыми опасными представителями мира фауны – свирепыми шатунами-гризли, бешеными волками, кошками-переростками всех мастей и аппетитами и тому подобными тварями божьими.

Однако такая не слишком стандартная для охотничьего

симулятора постановка вопроса – или ты, или тебя – не свела игру, как это можно было легко предположить, к банальному экшну. Скорее, напротив – с повышением октанового числа адреналина в крови пропорционально возрос и чисто охотничий азарт.

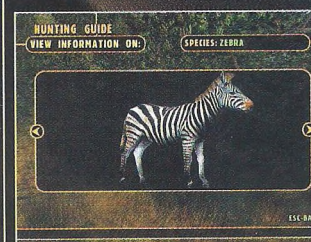
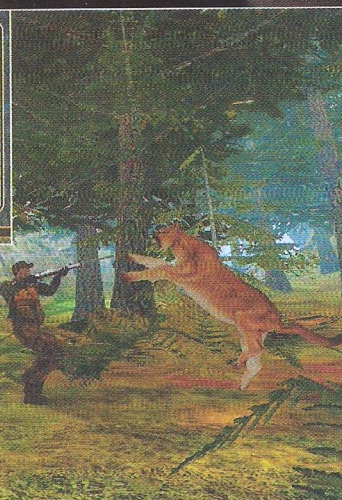
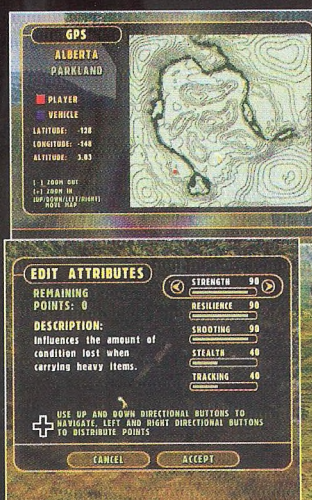
Когда я говорю «охотничий азарт», я знаю точно, что имею в виду. У меня, к слову, немалый опыт охоты, причем не той, которую подразумевают под этим словом русские, а настоящей, взаврадашной. То есть мы не то что не брали никакой водки, мы даже винтовки взяли с собой. То есть у нас все было очень серьезно, по-американски. Пожалуй, я даже расскажу об одной из таких вылазок – о самом заметном и выдающемся случае в моей практике – как мы ходили на кабана. Это по-настоящему необычный и волнующий опыт.

В четыре утра нас посадили в машину. Шел дождь. Мы приехали в лес. Шел дождь. Мы вышли из машины. Шел дождь. Мы двинулись в глубь леса. Шел дождь. Мы шли вперед.

Дождь шел сверху. Мы шли. Дождь не отставал. Мы пошли чуть медленнее. Дождь наяривал все сильнее. Мы шагали. Дождь лился. Потом мы пошли чуть быстрее, а дождь чуток поутих. Потом он опять начал лить с прежней силой. Через три с половиной часа наш самый главный повернулся: «Да ну эту охоту кабана в розетку!». И мы поехали домой.

После этой остросюжетной зарисовки в духе лучших страниц Фенимора Купера предлагаю вернуться к нашей игре. Так вот, несколько не повлияли на достоверность и симуляторность и введенные в CDH элементы РПГ. Начинаем мы с того, что выбираем персонажа, которым нам предстоит играть, и определяем его характеристики – strength, resilience, shooting, stealth, tracking и т.д. Заметного влияния на саму игру, правда, вся эта бухгалтерия не имеет, но дотошность и трудолюбивость разработчиков не может не радовать.

Режимов игры в CDH всего два. Стандартный Quick Hunt – в общем-то, весьма не серьез-



ный, для тех, кто в игре, так сказать, набегом. Остается Career – пакет из 47 миссий в 12 различных локациях. Открываются они по очереди, по мере проявления ваших хищных навыков.

Несмотря на то, что полноценных режимов в игре не так уж и много (под «не так уж и много» я, как обычно, подразумеваю один), скучать вам не придется наверняка. Разработчики приложили все силы, чтобы избежать главной беды симуляторов охоты (да и всяких симуляторов, пожалуй) – однообразия. Некоторые миссии в CDH выдержаны в духе лучших экшенов современности – например, завалить гризли с расстояния шести метров, перестрелять стадо кабанов из револьвера, прошагать добрую дюжину километров местного Тамбова с ножом в руках, вырезая попутно всех местных волков.

Фантазию сценаристов миссий вполне сносно подпитывает мегаарсенал – от ножа до какого-то противотанкового ружья с оптикой, а также все-



возможное зверье количеством порядка двух дюжин.

Ну, вот и пришла пора затронуть вопрос, который я сознательно откладывал столь долго – вопрос о графике. В CDH она беспрецедентна как для симуляторов охоты и с легкостью даст фору даже самым навороченным экшнам. (Я опять употребил здесь это слово, да?). Грациозные тушки животных, полигональные деревья, на которых можно увидеть каждую

иголку и листик, небо такое, что в груди тесно становится. Да что там говорить – охота до такой графики у нас, заядлых убийцев, была давно.

В игре только два ярких недостатка – это меню управления, стилизованное под круглый кубик Рубика, и AI зверей. Это, конечно, животные, а не выпускники Кембриджа, но они порой выкидывают такое, что начинаешь подозревать, что окрестные леса чем-



то опыляют. Или где-то на опушке что-то втихаря вырастают, а оно постоянно горит и пускает дым. Хотя я, конечно, не силен в зоологии – ваша собака, например, иногда бьется головой о стену, некоторое время в течение дня?

Ну что, пришло время резюмировать? Заядлые охотники могут радоваться отличному симулятору, хардкорные квакеры – возможности устроить себе виртуальный уик-энд на природе, а мы все – явным и очень позитивным изменением в жанре охотничьих симуляторов. Аминь. Тьфу, то есть заряжай.

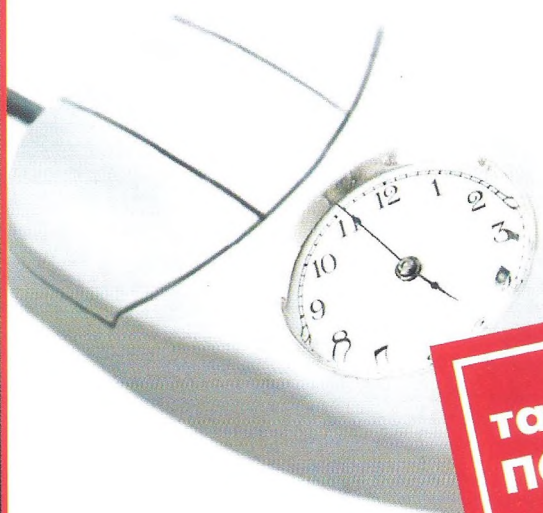
Olmer

Эксклюзивный дистрибьютор –
«НМК-Трейд», тел: (044) 494-27-15 (16).
E-mail: optom@nmc-trade.com.

ОБЕРИ СВОЙ ТАРИФ!

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ

- добовий - 1 у.о. за добу
- нічний - 5 у.о. на місяць
- домашній - 10 у.о. на місяць



**тариф
погодинний**

**від 0,29 у.о.
за годину**

тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

**IP
TELECOM**

Ай Пі Телеком

Название: Monster Garage: The Game**Разработчик:** Invictus Games**Издатель:** Activision Value Publishing**Жанр:** Logic/Simulator**Системные требования:** P3-500, 64 Мб RAM, 16 Мб 3D-акселератор

| | |
|--------------------|-----------|
| ОЦЕНКА: | 10 |
| Графика: | 9 |
| Геймплей: | 11 |
| Управление: | 11 |
| Звук: | 10 |

Осторожно: новые формы ацтоя!

Ацтой как явление не стоит на месте, а непрерывно эволюционирует, подыскивая все более извращенные пути к нашим умам и кошелькам. Больные мозги разработчиков ныне не брезгут выделить две минуты (в дополнение к тем трем, что они потратили на изготовление игры), чтобы придумать какую-то оригинальную, завлекающую идею, лишь бы только втереть вам эту поганку, которая отнимет у вас время и хорошее настроение, нарушит баланс кальция в организме и дестабилизирует карму.

Monster Garage – типичный пример вот такого вот нового поколения ацтоя-мутанта. Если с другими сразу все ясно, то этот мутант поначалу подкупает оригинальной идеей, завлекает, короче. Казалось бы, довольно занятно – у вас есть гараж, куча запчастей, семь дней игрового времени и цель собрать автоМонстра. Прикольно, да? Облечить старый папин драндулет в лютый тюнинг – это ли не мечта каждого половозрелого юноши?

Окрыленные этим дурацким заблуждением, бодро рвемся в виртуальный гараж и начинаем там что-то мутить с запчастями. Процесс слесарничества продуман до такой степени дотошно, что даже то, что в нормальных гонках подается вскользь, как эпизод, здесь вполне самостоятельно и поглощает все ваше время. Открыть капот, посмотреть на него, отвинтить вручную четыре крепежных болта (по два клика на болт), посмотреть что-то там в каталоге, пощелкать – заказать, пощелкать – установить. Лишь где-то на втором часу ощущение бесполезности и тщетности происходящего сменилось чувством острого дежа-вю. Это уже когда-то было – я сидел, помнится, на карачках и пытался починить сливной бачок –



субдиректора. Подбирал разные детали, что-то крутил, что-то отламывал, а вода все прибывала. И опять же только на втором часу я додумался позвонить сантехнику, который за десять минут устранил неполадку за какую-то трешку. Отличная была игра с тем бачком, но мне почему-то не понравилась. Видно, я просто предвзято отношусь к жанру – свинтить-развинтить-свинтить-развинтить. Что заставляет людей создавать дотошный симулятор слесаря? Точный ответ дать сложно. Хотя, думаю, эти больные люди, которыми являются разработчики, получают какую-то непонятную форму сексуаль-

ства продуман до такой степени дотошно, что даже то, что в нормальных гонках подается вскользь, как эпизод, здесь вполне самостоятельно и поглощает все ваше время. Открыть капот, посмотреть на него, отвинтить вручную четыре крепежных болта (по два клика на болт), посмотреть что-то там в каталоге, пощелкать – заказать, пощелкать – установить. Лишь где-то на втором часу ощущение бесполезности и тщетности происходящего сменилось чувством острого дежа-вю. Это уже когда-то было – я сидел, помнится, на карачках и пытался починить сливной бачок –



ного удовлетворения от того, что представляют себе, как вы кропотливо, болтик за болтиком собираете придуманные ими машинки.

Но занудство – это лишь одна беда. Не самая большая. Ну, допустим, я, ну, предположим на секунду, ну, вот к примеру – хардкорный автослесарь, которого по жизни водкой не пои, а дай только замутить из ржавых запчастей драндулет, который бы коптил, как сто китайцев, жгущих старую резину. Гаденькое, ржавенькое, но свое. Такая вот простенькая мечта, чего уж тут.



Но и тут нас ждет лютая подстава. Дело в том, что, как не крути и не лепи между собой скудный набор деталей, в любом случае получаются вполне определенные модели – вы просто собираете Монстров, уже придуманных до вас. Это все равно, что вам бы дали порезанный ломтями хлеб, колбасу и сыр и сказали приготовить любое блюдо на ваш вкус. Оу, какая неожиданность! Получился бутерброд с сыром и колбасой – какой полет фантазии! Отличный рецепт!

Короче, и в этом обманули, и здесь поиздевались.

Говорят, эта игра сделана по мотивам одноименного, модного на Западе, реали-шоу – это как бы самая маза в игре. Я, честно говоря, этого, безусловно офигительного, шоу не видел, но почему-то представляю его следующим образом.

В закрытой комнате сидит двадцать человек и играет

в Monster Garage. Все это снимается на камеру и показывается каждую субботу в прямом эфире. А за всеми, кто решил посмотреть эту программу, через скрытую камеру наблюдают зрители, сидящие в телевизионной студии. А за теми в свою очередь наблюдают два психиатра. Потому что психическое состояние этих людей никаких сомнений не вызывает – лечить только фармацевтикой и электрошоком. И вдруг выясняется, что один доктор изменяет другому с анестезиологом! Он так прямо и говорит в камеру! Ну, никто

не верит, понятное дело. Но тут в студию зовут любовника! И так далее.

Короче, это все те же наши «Окна». Видите, какая дурость это шоу с машинками? И механика тут совсем ни при чем, дурость, одним словом.

Но вернемся от этой документальной зарисовки к нашей игре. Какова же конечная цель этого кропотливого труда? Воз-

можно, финал, как это часто бывает, скрасит и оправдает все те страдания, которые нам пришлось перенести на пути к нему. Что было бы логичнее всего предположить в финале этой бесконечно долгой возни с грудой металлолома? Конечно же, самолично испытать нашего монстра! Прикольно, да? Осторожно, вы же имеете дело с ацтоем-мутантом, не забывайте! Этим он, заманив вас и отняв кучу вашего времени, и удерживает, когда вы уже готовы бросить все и послать эту лажу туда, где ей самое место. Гонки – мощный драйв, офигительные пейзажи за окном, скрип зубов и хруст суставов? Ха-ха, как бы не так. Занудное вращение руля в разные стороны, лимит в одну минуту и чертовы чекпойнты. Уж лучше – назад в гараж, там радио играет и Люська-уборщица после смены обещала задержаться пивка попить.

Ну, что я могу сказать в конце этого печального рассказа? Могу посоветовать Invictus Games продолжить дальше осваивать смежные жанры – после симулятора автослесаря выпустить, например, сим зубного врача, продавца Мак-Дональда или оператора справочной службы 060. А вам, друзья, если вас уже угораздило не дай бог купить этот ацтой, советуем ни в коем случае не устанавливать игру, а срочно, не подвергая свою психику опасности, уничтожить диск согласно инструкциям «Энциклопедии по борьбе с ацтоем».

Это все. Берегите себя.

Olmer



3032 способа борьбы с ацтоем!

«Шпили!» побеждает ацтой

Мы снова обнаружили ядовитый ацтой – он был выявлен нами на прилавках магазинов. Но мы его победили – смотрите наш фоторепортаж.



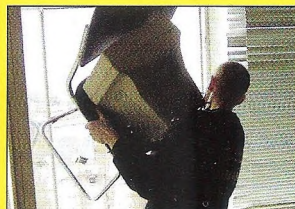
War 1. Мы взяли единичку выявленного ацтоя



War 2. Взяли стандартный офисный стул и монитор (мы выбрали модель потяжелее) и привязали их друг к другу кабелями монитора.



War 3. Ацтой с помощью сетевого кабеля содной стороны был привязан к стулу, а с другой – к прочной батарее...



War 4. Стул с монитором были выброшены в окно!



War 5. Ацтой побежден!

Конкурс на лучший рецепт по уничтожению ацтоя продолжается! Присылайте свои варианты, и если ваш способ будет суперовым, то мы (и только мы!) запечатаем его, а вам вручим неацтоиную игру с автографами редакторов!

Внимание! Указанный способ является художественным вымыслом!

Ни в коем случае не повторяйте его! Редакция журнала не несет ответственности за возможные ущербы и прочие последствия повторения действий, описанных выше!

Название: Virtual Skipper 3

Издатель: Duran

Разработчик: Nad?o

Жанр: симулятор

Системные требования: P3 800 МГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб 3D-акселератор

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

8
9
9
9
7

Немного о парусах, или Никакого надувательства

Я что вам хочу сказать: компания Nad?o разбила мою самую розовую мечту. Мечту, ради которой я вот уже несколько лет серьезно собираюсь спланировать желание в скором времени может быть подыскать возможность начать откладывать по чуть-чуть денег. При благоприятных условиях, разумеется. Ну, или как-то так. В общем, у меня было все очень серьезно с этой мечтой.

Но дело не в деньгах. До сих пор я на полном серьезе полагаю, что яхта – это такой специальный аппарат, предназначенный для неспешной перевозки красивых теток, бутылок с холодным шампанским и больших пельменей для жирных окурков.

Оказалось же, что яхта – это натурально кусок сколоченной «лодочкой» древесины с железной палкой посередине, с которой свисают мегатряпки. Что еще больше подчеркивает полное отсутствие щекоющей роскоши и разврат-

ной романтики, так это полдюжины мокрых волосатых мужиков, которые собираются на этой посудине специально, чтобы материться, биться частями тела о снасти и палубу, падать за борт и снова материться. По ходу я понял: это у них такая реальная маза, так что они всеми этими делами начинают заниматься еще с причала. Или даже совсем далеко от всяких яхт и морей. Короче, яхтсмены – люди с очень спорным состоянием психики.

В общем, как вы понимаете, я навсегда распрощался с мечтами касательно яхты, добавил к своей заначке еще одну гривну и купил пива. А все благодаря замечательной игре Virtual Skipper 3.

Оказывается, есть и такой спорт – яхтенный. Он живет, развивается и ширится по свету. Спорт богатых и активных людей, как утверждают. Ну, а кто не хочет быть богатым и активным? Все хотят – ну, пускай только попро-

бовать, понарошку. Хотя лично мне вполне хватало самого яхтённого симулятора всех времен и народов – FIFA 2004, и тут неожиданно выяснилось, что кто-то этим занимается на полном серьезе и уже не первый год. Ну, я так полагаю, что не первый год – не могли ж они за 12 месяцев наклепать целых три части, логично ведь рассуждаю, да?

Собственно, как это часто со мной бывает, я не могу назвать ни одной причины, по которой вам бы стоило покупать VS 3, но вполне могу просветить касательно того, почему именно в нее стоит поиграть.

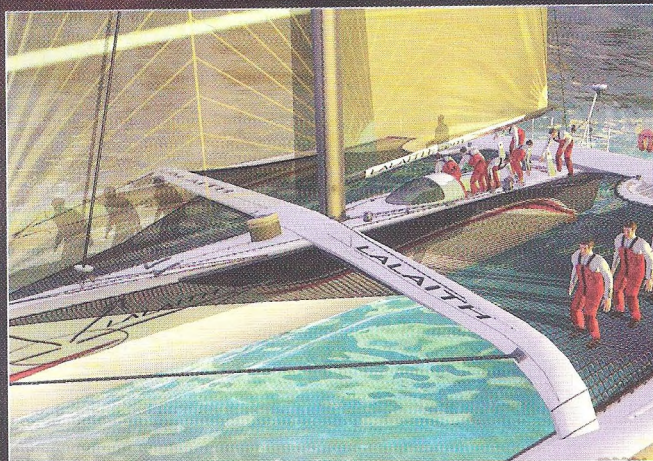
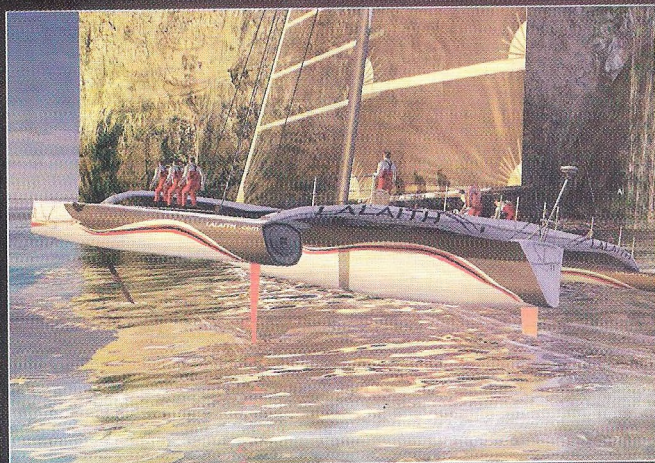
В первую очередь, это непередаваемая атмосфера большого спорта. Нам здесь развлекаться некогда, мы здесь покоряем стихии – бьемся, можно сказать, за жизнь. В VS 3 самая красивая вода, которую только в принципе можно создать путем закрашивания треугольников разного размера. Да и в целом весьма

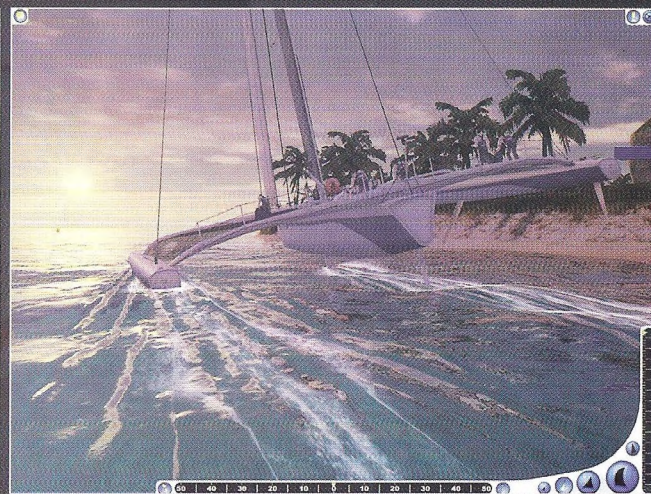
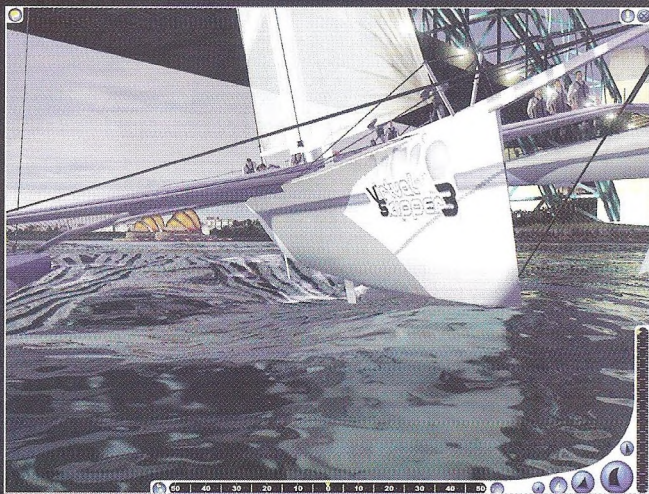
не фиговый антураж за бортом, но времени любоваться этим нет никакого. Все предельно строго – залп стартового пистолета, поворотные знаки, движение руля, финиш.

Повороты здесь достаточно резкие: стоит только приоткрыть пасть, заглазевшись на пейзаж, как сразу же попадешь на левентик, паруса повиснут – скорости ни фига нет и дальше поворачивать можно, только свесившись за борт и загребая черпаком. Такая засада. Точнее – полундра. Всех наверх и отсвистать каждого.

Если вас пугают слова «стаксель» и «кливер» – ничего страшного. Для игры в VS 3 совсем не обязательно быть профессионалом парусного дела – вы им обязательно станете по ходу.

Вот это больше всего меня бесит в себе (да и в вас, пожалуй). До сих пор не могу вспомнить ни одной формулы из физики (в названии этой науки одна





буква «к», да?) – учебник я открывал лишь в крайних припадах паники. А вот какая-то совершенно бесполезная в жизни информация – статистика и спелы из AD&D, или, вот как сейчас, теоретические тонкости парусного спорта – это пожалуйста. Сутками лазить по ссылкам из гугла, читать и учить наизусть десятки страниц совершенно бесполезной информации – мне лично этот феномен не понятен. Возможно, когда-то ученые откроют, почему нас так мучительно тянет делать то, что бесполезно, болезненно для печени или как-то дискредитирует кроликов. У меня есть одна прекрасная теория о том, что мы все – роботы-беженцы с Урана. Правда, она ничего не объясняет, просто такая себе теория.

Но вернемся к серьезности нашего симулятора. На сайте игры размещено сразу несколько логотипов соответствующих организаций. Пожалуй, вам придется самостоятельно разгадывать, что именно я имел в виду под словом «соответствующих». Намекну лишь, что, по-моему, эти организации играют какую-

то важную роль там, в таком далеком и недоступном нам мире дорогих яхт и лазурных волн. Их присутствие на сайте, наверное, как бы подразумевает, что они, в принципе, не против того, что разработчики назвали свой продукт «симулятором яхтенного спорта». Авторы все на том же сайте утверждают, что правила соревнований они вложили в игру настолько технично, что ее можно рассматривать в качестве практического пособия. Если судить по разработанной мной «схеме оценки реалистичности симуляторов» – чем конкретнее парит осваиваться, тем реалистичнее – то словам разработчиков я верю на все 100.

Итак, что мы имеем? С одной стороны, мегареалистичное моделирование парусного спорта, с другой – глубокую атмосферу и отличнейшую графику. В итоге погружение в игру происходит, конечно, не «с прыжка солдатиком», но все-таки достаточно быстро и на достаточную глубину. Нажимая клавишу смены парусов и глядя на суету команды, верится абсолютно, что это живые люди, которые поскаль-

зываются на мокрой палубе и сдирают ладони о канаты. А при заносах яхты невольно изгибаешься в кресле и хватаешься за край стола, чтоб не снесло волной.

В общем-то, это была моя позиция касательно этой игры. Откровенно говоря и совсем не кривя душой, могу сказать, что VS 3 – это лучший яхтенный симулятор, который я когда-либо видел. Яхтенный симулятор с самой отличной музыкой на моей памяти. Записанный на самый круглый CD-диск. Короче, единственный яхтенный симулятор, который я видел.

Поэтому, завершив обзор, я решил на всякий случай свериться с передовым Западом. У нас, конечно, нет никакого доверия к нации, разводящей всех уже столько лет на то, что они, мол, типа летали на Луну, да к тому же с крайне злобной армией, гастроллирующей по миру чаще, чем Rolling Stones, но все же.

В целом, вражьи издания сходятся во мнении, что VS 3 можно простить многое только благодаря её уникальности. Тем не менее

они, в отличие от меня, находят в игре многочисленные и какие-то совершенно не понятные мне f#ck up. Наверное, им, богатым и активным, виднее.

А одно интернет-издание даже назвало VS 3 «a very frustrating piece of software» (крайне искуственный разум переводчика translate.ru переводит это выражение как «очень расстраивающий кусок программного обеспечения»).

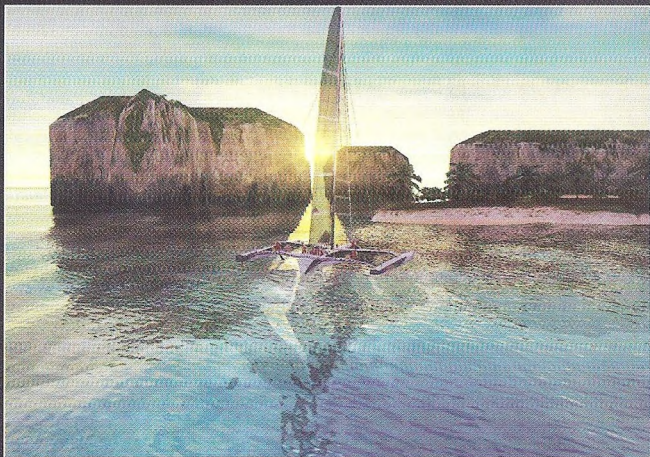
То есть у вас, как обычно, нет никаких оснований доверять моему мнению.

Попробуйте сами, поскольку, как стало понятно, я даже не знаю, что вам посоветовать по этому поводу.

Именно такого предложения вы как раз и не ожидали в самом конце крайне объемной рецензии на незнакомую вам игру от уважаемого вами обозревателя. Не правда ли, странно? Ха-ха.

Olmer

Эксклюзивный дистрибьютор –
«НМК-Трейд», тел: (044)494-27-15(16).
E-mail: optom@nmc-trade.com.



Cheats + Hits

Bad Boys 2

Открыть все:

вводить в стартовом окне (то, что перед основным меню). Если пароль введен правильно, то вы услышите выстрел (что-то вроде «Бджж!»).

Пробел, Направо (D), Направо (D), Налево (A), Налево (A), Сменить оружие (Q).

Monster Garage: The Game

Коды вводятся, когда вы находитесь в гараже, по окончании ввода кодов – кликнуть на лампочку:

- **moneycheat** – плюс \$1000;
- **flashback** – вернуться назад во времени.

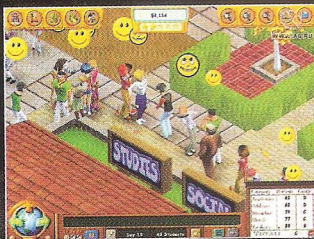
Unreal Tournament 2004

Коды (ясная маза) работают только в однопользовательском режиме. Нажмите тильду [~], чтобы вызвать консоль, а затем вводите следующие коды:

- **god** – режим бога;
- **allammo** – 999 патронов для каждого оружия;
- **loaded** – все оружие;
- **fly** – режим полета;
- **walk** – спуститься на землю;



- **behindview 1** – вид от третьего лица;
- **ghost** – отключить clipping mode;
- **addbots #** – добавить # ботов (где # – количество ботов).



Магия войны: Тень повелителя (Battle Mages)

Начните игру, как обычно, и во время игры нажмите ENTER, чтобы вызвать консоль, после чего у вас появится замечательная возможность ввести следующие коды:

- **easyWin** – закончить уровень победой;
- **shamefulLoss** – закончить уровень проигрышем;
- **arisemywarriors** – получить воинов;
- **iamgreatcornholio** – получить дополнительные единицы опыта;
- **gimmegimmegimme** – получить 1000 золота;
- **perfectwarrior** – получить кибер-воинов;
- **exit** – выйти в виндоуз.

School Tycoon

Начните игру, как обычно. Во время игры введите слово



IAMACHEATER. Сплюньте три раза через правое плечо. Поднимите. Теперь можно вводить коды:

- **CTRL+ALT+C** – получить бабоса;
- **CTRL+LSHIFT+C** – потерять бабоса;
- **CTRL+LSHIFT+ numeric pad « - »** – повысить гамму;
- **CTRL+LSHIFT+ numeric pad « + »** – понизить гамму;
- **CTRL+LSHIFT+0** – большая беда.



Two Thrones

- **Stefanrehn** – режим бога;
- **utopia** – победить всех гадов;
- **svensk** – сделать AI мирнолюбивым, как жареный ягненок;
- **richardnice** – получить 1000 Victory Points;

- **richardbad** – потерять 1000 Victory Points;
- **manunited** – получить \$50 000 бабоса;
- **aik** – потерять \$50 000 бабоса;
- **burp** – включить события;
- **dimmuborgir** – включить «туман войны»;
- **info** – справочная информация.

Apache Longbow Assault

Попав в игру, не теряйтесь, а смело вводите нижеследующие коды. (По ходу, если все прошло удачно, должно выскочить подтверждающее сообщение).

Используйте эти коды уровнем в игре, не теряйтесь:

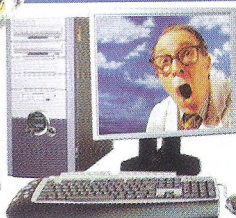
JKAMMO
JKGODM
JKMSUC.



запитання та довідки: ak@diawest.com



НАШІ ПАРТНЕРИ:



а також на вас чекають: **вікторини, конкурси, призи та пам'ятні подарунки.**
м. Харків — з 29.03.2004 по 02.04.2004
м. Дніпропетровськ — з 04.04.2004 по 09.04.2004

Нові обрії комп'ютерного світу

Любі друзі!

В актовому залі вашої школи відбудеться інформаційно-демонстраційний урок сучасних комп'ютерних технологій.

Під час перерв та протягом уроку ви зможете дізнатися про можливості взаємодії останніх моделей комп'ютерів, ноутбуків, цифрових фотоапаратів, мобільних телефонів, познайомитися з роботою в Internet.

м. Чернівці — з 10.04.2004 по 16.04.2004
м. Рівне — з 24.04.2004 по 30.04.2004

Якісні МЕЛОДІЇ ДЛЯ ВАШОГО ТЕЛЕФОНУ

lalafafa!

www.lalafafa.com

Телефони підтримки:

8 (044) 251-46-78;

8 (067) 285-44-46;

8 (050) 180-79-92

з 9:00 до 21:00



Ліцензія ДКЗ АА

№ 223305 від 12.11.2002



Ліцензія
ЗАТ "Київстар Дж.Ес.Ем."
№ 009503 від 12.04.2001

Інструкція для замовлення поліфонічної мелодії або кольорової листівки

Щоб зробити замовлення, відправте SMS з кодом мелодії або листівки на короткий номер **103400**. Після замовлення контенту абонент отримає повідомлення "Service Message Received" з посиланням на контент. Необхідно вибрати/виділити з "Show/Options" за допомогою команд "Retrieve" функцію завантаження контенту. Після отримання контенту "Ringtone/image received" необхідно його зберегти за допомогою опції "Save". **УВАГА!** Якщо Ви робите замовлення на телефон Siemens, у кінці коду необхідно додати цифру "2".

Вартість відправки повідомлення на номер **103400** - 8.50 грн. (з ПДВ) без ПФ.

Інструкція для замовлення поліфонічної мелодії або кольорової листівки

Щоб зробити замовлення, відправте SMS з кодом мелодії або листівки на короткий номер **1002**. Дочекайтесь SMS-повідомлення з WAP-адресою, яке має вигляд - <http://212.9.224.139:8080>.

За допомогою опції "Cut address/Go To" необхідно завантажити контент і зберегти його за допомогою опції "Save". **УВАГА!** Якщо Ви робите замовлення на телефон Siemens, у кінці коду необхідно додати цифру "2".

Вартість відправки повідомлення на номер **1002** - 8.53 грн. (з ПДВ) без ПФ.

Для моделей телефонів з кольоровим екраном, що підтримують поліфонічний звук

Для того, щоб активізувати WAP на Вашому телефоні Для абонентів UMC та Джинс - дзвонити **111**

Для абонентів Київстар - дзвонити **3911**

Перед замовленням перевірте, чи підтримує Ваш телефон відповідний формат.

УВАГА! Послуги WAP оплачуються окремо

МЕЛОДІЇ Підтримуються моделі: **Nokia:** 3100, 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **Siemens** M55, C55, S55, SL55, C60, MC60; **Sony Ericsson:** T310, T310i, T610, T610i, P800; **Motorola:** C350, CT720, T720i, LG: G7020; **Samsung:** A800, P400, S3004, S550, V200, C100, X100

| MIDI* | MMF (SMAF)* | MIDI* | MMF (SMAF)* | MIDI* | MMF (SMAF)* | MIDI* | MMF (SMAF)* |
|-------------------------|---|----------------------|--|----------|---|-----------------|---|
| ІНОЗЕМНІ МЕЛОДІЇ | | 18350278 | 18550278 В.Меладзе&Вягара - Океан і три реки | 18350057 | 18550057 X-files из к/ф | 18350240 | 18550240 Гимн України |
| 18350007 | 18550007 Alien Ant Farm - Smooth Criminal | 18350239 | 18550239 Верка Сердючка - Все будет хорошо | 18350080 | 18550080 А может быть ворона из м/ф | 18350303 | 18550303 Похоронный марш |
| 18350003 | 18550003 A-Teens - Up Side Down | 18350259 | 18550259 Верка Сердючка - Чита-дрита | 18350261 | 18550261 Джентльмены удачи из к/ф | КЛАСИЧНІ | |
| 18350008 | 18550008 Anastacia - Paid My Dues | 18350079 | 18550079 Верка Сердючка - Авария - Заколбал ты | 18350107 | 18550107 А цыган идёт из к/ф | 18350272 | 18550272 Бах -Шутка (ремикс) |
| 18350009 | 18550009 Avril Lavigne - Skater Boy | 18350288 | 18550288 Инструментальная - Бесаме мучо | 18350121 | 18550121 Любовь нас выбирает из к/ф | 18350273 | 18550273 Глинка - Слався |
| 18350011 | 18550011 Bombfunk MC - Freestyler | 18350280 | 18550280 Инструментальная - Карусель | 18350123 | 18550123 Нелюбода из к/ф | 18350266 | 18550266 Моцарт Симфония - №40 |
| 18350017 | 18550017 Crazytown - Butterfly | 18350299 | 18550299 Океан Эльзы - Мой телефон 911 | 18350052 | 18550052 Hospital из к/ф | ТОП ХІТІ | |
| 18350016 | 18550016 Coca-Cola | 18350051 | 18550051 Тату - Нас не догонят | 18350081 | 18550081 Антошка из м/ф | 18351001 | 18551001 B. Spears - Toxic |
| 18350019 | 18550019 Darude - Sandstorm | 18350304 | 18550304 Ответные Мошенники - А у реки... | 18350014 | 18550014 Буратино из к/ф | 18350281 | 18550281 B.Spears & Madonna - Me Against The Music |
| 18350020 | 18550020 Deep Purple - Smoke On The water | 18350305 | 18550305 Александр Розембаум - Вальс Бостон | 18350128 | 18550128 Веселые ребята из к/ф | 18350275 | 18550275 Benny Benassi - Satisfaction |
| 18350021 | 18550021 Dido - Thanks You | 18350306 | 18550306 Блестящие - А я летала | 18350130 | 18550130 Виновата ли я из к/ф | 18350290 | 18550290 А.Стоцкая - Вены-реки |
| 18350284 | 18550284 Elvis Presley - I Love You | 18350307 | 18550307 Кино - Лето | 18350118 | 18550118 Губит людей не пиво из к/ф | 18350291 | 18550291 Асраам Руссо - Знаю |
| 18350025 | 18550025 Eminem - Without Me | 18350308 | 18550308 Кино - Звезда по имени Солнце | 18350116 | 18550116 Есть только миг из к/ф | 18350013 | 18550013 Бригада (Тема из к/ф) |
| 18350026 | 18550026 Europe - The Final Countdown | 18350309 | 18550309 Наutilus - Гудбай Америка | 18350301 | 18550301 Игорь Корнелюк - Город которого нет из к/ф | 18350238 | 18550238 Бумер (Тема из к/ф) |
| 18350031 | 18550031 High5 - To Eihoro Asteri | 18350066 | 18550066 Агата Кристи - Я на тебе как на войне | 18350295 | 18550295 Матрица из к/ф | 18350270 | 18550270 В. Бутусов - Песня идущего домой |
| 18350033 | 18550033 In Grid - TuEsFoutu | 18350068 | 18550068 Агата Кристи - Ковер Вертолет (тема) | 18350126 | 18550126 Песенка шофера | 18350276 | 18550276 Валерия - Часики |
| 18350034 | 18550034 I will survive | 18350077 | 18550077 Дискотека Авария - Влечение | 18350053 | 18550053 Титаник из к/ф | 18350242 | 18550242 Верка Сердючка-Гол Гол Гол |
| 18350040 | 18550040 Las Ketchup - The Ketchup Song | 18350185 | 18550185 Кабаре дуэт "Академия" - "Хочешь, но молчишь" | 18350084 | 18550084 Частушки бабко-ежек из м/ф | 18350264 | 18550264 Виатра - Биология (ремикс) |
| 18350262 | 18550262 Latin -Tiko-tiko | 18350171 | 18550171 Агутин-Отпетые мошенники - Граница | 18350085 | 18550085 Чунга-Чанга из м/ф | 18350296 | 18550296 Глюкоза - Глюкоза Nostra |
| 18350041 | 18550041 Looney Tunes Show | 3 КІНОФІЛЬМІВ | | 18350043 | 18550043 Михаил Круг - Мой номер 245 | 18350028 | 18550028 Глюкоза - Невеста |
| 18350245 | 18550245 Mariah Carey-All I've Ever Wanted | 18350010 | 18550010 Axel Folie | 18350250 | 18550250 Михаил Шуфутинский - Наклочка | 18350297 | 18550297 Звонок старого телефона |
| 18350298 | 18550298 PanjabiMC - Jogi | 18350287 | 18550287 Ghosts Busters (из к/ф) | 18350045 | 18550045 Мурка | 18350302 | 18550302 Катя Лель - Долетай |
| 18350047 | 18550047 Placebo Every You, Every Me | 18350048 | 18550048 Pulp Fiction - Misir Lou | 18350269 | 18550269 Таганка | 18350286 | 18550286 Катя Лель - Муси-пуси |
| 18350015 | 18550015 Robert Miles - Children | 18350049 | 18550049 Scooby Doo из м/ф | 18350099 | 18550099 Михаил Шуфутинский - Гуляй душа | 18350038 | 18550038 Катя Лель - Мой мармеладный |
| 18350050 | 18550050 Shakira - Whenever-Wherever | 18350054 | 18550054 U2 - Mission Impossible из к/ф Агент 007 | 18350095 | 18550095 Михаил Круг - Умница | 18350292 | 18550292 Корни -Плакала береза |
| 18350279 | 18550279 С. Джоплин - Regtime Entertainer | ГІМНИ | | 18350054 | 18550054 UEFA - Ole-Ole-Ole | 18350271 | 18550271 Несчастный случай - Генералы песчаных карьеров |
| 18350293 | 18550293 Танцевальная - Аргентинское танго | 18350010 | 18550010 Axel Folie | 18350248 | 18550248 Боже царя Храни | 18350241 | 18550241 Пьер Нарцисс - Я шоколадный заяц |
| 18350265 | 18550265 Танцевальная - Канкан | 18350287 | 18550287 Ghosts Busters (из к/ф) | 18350145 | 18550145 Гимн Пионеров (ремикс) | 18351004 | 18551004 Народные - Nava-Nagila |
| 18350277 | 18550277 3. Фитцджеральд - Hello Dolly | 18350048 | 18550048 Pulp Fiction - Misir Lou | 18350141 | 18550141 Гимн СССР (ремикс) | 18351003 | 18551003 Народные - 7-40 |
| 18350285 | 18550285 Hi-Fi - Седьмой лепесток | 18350054 | 18550054 U2 - Mission Impossible из к/ф Агент 007 | 18350289 | 18550289 Гимн Студентов (Gadepamus) | 18351002 | 18551002 Ирина Билык - Снег |
| 18350294 | 18550294 Smash - Молитва | | | | | 18351000 | 18551000 Андрей Миронов - Белеет мой парус |
| 18350268 | 18550268 Ариель - В краю магнолий | | | | | 18351005 | 18551005 В.Меладзе - Се ля ви |
| 18350148 | 18550148 Ах, Одесса | | | | | | |
| 18350274 | 18550274 Блестящие - Апельсиновая песня | | | | | | |
| 18350300 | 18550300 Б. Гребенщиков - Город золотой | | | | | | |
| 18350083 | 18550083 Бременские музыканты - Голубой вагон | | | | | | |
| 18350030 | 18550030 Грин-Грей - Маза фака | | | | | | |

Для модели Motorola C350, в повідомленні слід вказати код 1895XXXX, замість 1835XXXX.

Формати мелодій для телефонів, що підтримують поліфонічний звук: MIDI - Nokia, Siemens, Sony Ericsson; MMF (SMAF) - Samsung, LG

КОЛЬОРОВІ ЛИСТІВКИ

Підтримуються моделі: **Nokia:** 3100, 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **Siemens** M55, C55, S55, SL55, C60, MC60; **Sony Ericsson:** T310, T310i, T610, T610i, P800; **Motorola:** C350, CT720, T720i, LG: G7020.



18250008



18250226



18250015



18250031



18250223

Nokia 128x128



18250180



18250201



18250230



18250240



18250060



18250031



18250241



18250243



18250242



18250236



18250232

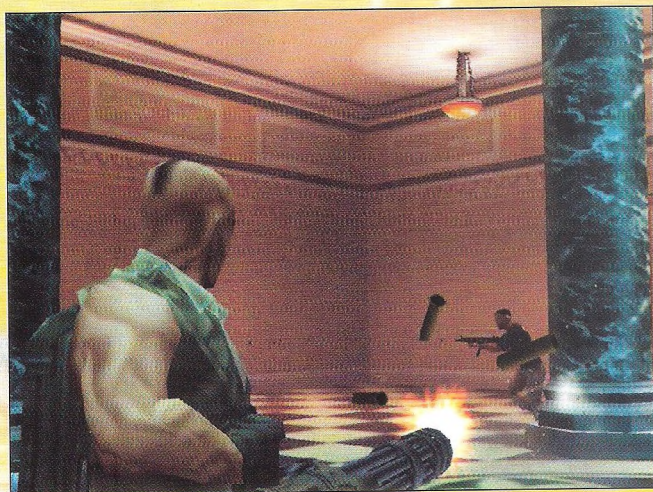


18250238



18250150

Siemens 96x65



Мартовские абзацы

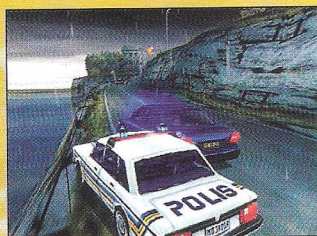
Европейские гонки

Ну, это конечно не NFS: Underground, но все же что-то в этой игре есть. Компания Davilex наконец-то взялась за ум-разум и выпустила нормальный автосимулятор.

Мода на нелегальные гонки живет и процветает, и на этот раз гоняться с соперниками и полицией придется на территории Европы.

А это означает, что гонки будут проходить в таких живописных городках, как Лондон, Рим, Берлин, Москва и так далее.

Восемь персонажей, более 25 типов автомобилей и отличная локализация от 1С.



Системные требования:
P-3-400, 128 Мб Ram,
16 Мб 3D Video.

Гегемония: наследие Солонов

Официальное дополнение к весьма и очень удачной космической стратегии «Гегемония». Как всегда, добавлено много всего хоро-



шего в виде 10 новых видов космических кораблей, включая космические зонды и звездные станции, а также 15 новых карт для одиночной и многопользовательской игры.

Кроме того, существенно улучшен игровой баланс.

Системные требования:
P-3-700, 256 Мб Ram,
32 Мб 3D Video.



Homeworld II

Вторая часть еще более культовой и удачной стратегии в особом представлении не нуждается. И вот только сейчас Homeworld II наконец-то обрела достойную локализацию от компании 1С.

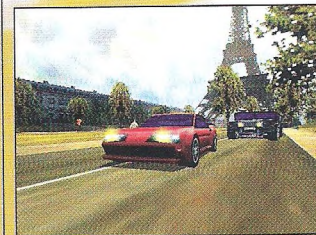
Кроме того, специально для этой версии уже выпущен

патч версии 1.1, что автоматически исключает какие-либо проблемы во время игры в локализованную версию.

Системные требования:
P-3-800, 256 Мб Ram,
32 Мб 3D Video.

Bad Boys II

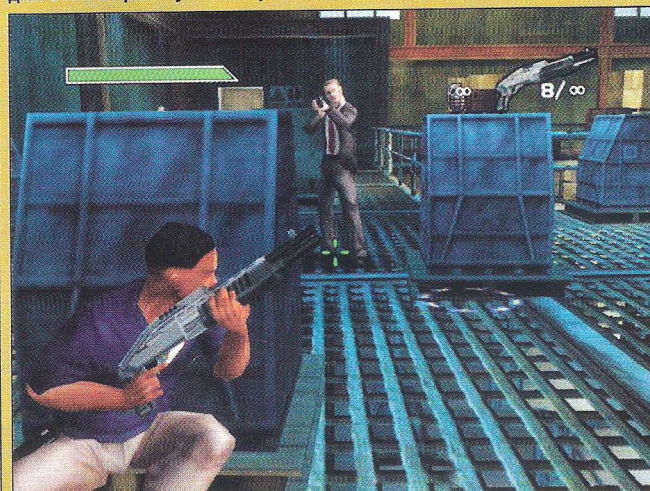
Ну, что можно ожидать от игры, на скорую руку



сделанной по мотивам фильма? Правильно, ничего особенного. И правда, хорошего в «Плохих парнях 2» мало.

Весьма посредственная графика, непродуманный геймплей и куча других недоработок.

Системные требования:
P-4-1500, 256 Мб Ram,
64 Мб 3D Video.



В рамках акції **Фантастичний Комп'ютерний Тиждень**

15 - 17 КВІТНЯ '04

Торгово-Промислова

Палата України

м.Київ, вул. В.Житомирська, 33



Також в рамках Ф. К. Тижня:

▼ Фестиваль комп'ютерних ігор

▼ Асамблея фантастики "Портал"

(www.interportal.info)

Ярмарка-продаж комп'ютерної техніки

"Мій комп'ютер"

Таке буває лише раз на рік!

*Ліпшого місця
для купівлі
не знайти!*

- ▼ тільки найкращі товари
кращих компаній
- ▼ найнижчі ціни та
величезні знижки від
учасників
- ▼ конкурс серед зробив-
ших покупку з дуже
цінними призами

**СУПЕРЯРМАРКА
-
СУПЕРЦІНИ**

Організатори:

МОЙ
КОМП'ЮТЕР

МОЙ **ПРОГНОЗ**
КОМП'ЮТЕР



Інформаційна підтримка:

СофтПресс

СНІР

Мир зв'язи

hi-tech

КОМП'ЮТЕРИ

COMPUTERWORLD

TV-ПАРК

ШПИЛЬ!

«Третий — не лишний, третий — призовой!»

Ну что, умники? Снова все вам оказалось по плечу? Беспредел! Что у нас за читатели? Любой вопрос им задай — ответят! Мы в панике.

Чтобы нам было легче жить, мы решили еще более усложнить вам задачу. Вы знаете, как делают игры? Из всех процессов, происходящих в недрах девелоперских контор, нас сейчас интересует процесс создания персонажей игр. Так вот, чтобы сделать красивого персонажа «как в жизни», чаще всего фоткают со всех сторон живого человека, дела-

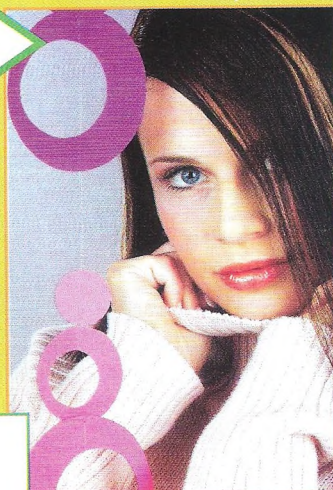
ют его трехмерную модель, а потом натягивают на нее текстуру с его же изображением. Часто тот же человек, что был моделью для съемок модели (атаа! Тавтология!), дает персонажу еще и свой голос — он озвучивает игру.

Бывает, правда, что голос берут у другого человека. И часто в этом деле используют голоса очень известных актеров. Вот, например, в Splinter Cell Сеня разговаривает голосом Майкла Айронсайда, в GTA: Vice City за нашего любимого главного негодяя говорит Рей Лиотта и так да-

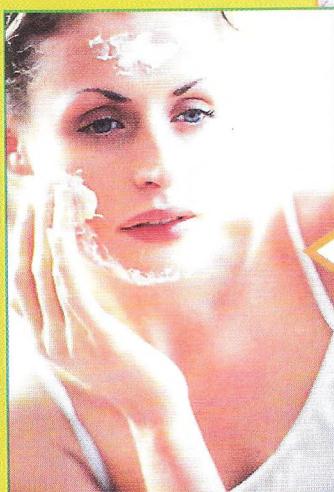
лее. Голоса по скриншотам мы вам как-нить в другой раз дадим угадывать, но вот на первое апреля мы решили устроить небольшой развод — наедемся, что он будет сложным.

Итак, вот вам три лица. Два из них служили моделями для героев одной из игр, а третье лицо... Третье лицо мы и сами не знаем, чье! Так

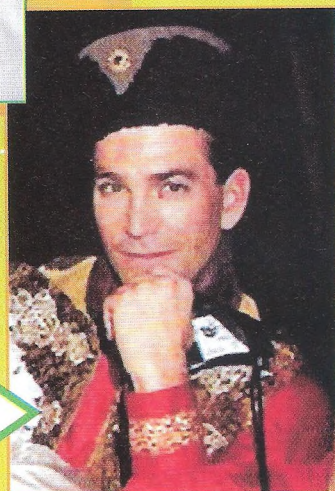
1



2



3



что думайте, чье лицо не попало в ту самую известную игру, и что это была за игра, в которую попало два других лица.

Для особо продвинутых есть еще один подконкурс — как зовут этих двух людей в жизни и в игре? Удивите нас! Покажите свои умища и глазница!

Победительница прошлого этапа —
Цапенко Александра, г. Киев.

Ждем ответов на три вопроса:

1. Укажите игру, моделями для которой были эти люди?
2. Какое лицо «левое»?
3. Укажите фамилию, имя, адрес (должны же мы знать, кому и куда отправлять призы!).

Ответы надо выслать до 1 мая по давно уже известному вам адресу редакции журнала «ШПИЛЬ!»:
ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160
тел. (044) 550-2092, 553-1940

Результаты будут опубликованы в журнале «ШПИЛЬ!» № 6

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год!

Чтобы подписаться:
1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 553-3986, 553-1940

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнах (в т. ч. НДС):

| Журнал без диска | | | Журнал с диском | | |
|------------------|--|------|-----------------|-----|------|
| Да! | 4 | 3,60 | Да! | 3 | 5,64 |
| Да! | 5 | 3,60 | Да! | 4 | 5,64 |
| Да! | 6 | 3,60 | Да! | 5 | 5,64 |
| Да! | 7/8 | 3,60 | Да! | 6 | 5,64 |
| Да! | 9 | 4,80 | Да! | 7/8 | 5,64 |
| Да! | 10 | 4,80 | Да! | 9 | 6,0 |
| Да! | 11 | 4,80 | Да! | | |
| Да! | 12 | 4,80 | Да! | | |
| Да! | Спецвыпуск «Вся правда о Counter-Strike» | | | | 11,0 |
| Да! | Спецвыпуск «Читы и коды» | | | | 11,0 |
| ИТОГО | | | | | |

(Кстати, считайте, это почти новая игра в журнале «ШПИЛЬ!») Называется «Как правильно посчитать НДС?» Считается очень просто: общую сумму заказа дели на 6 и округляй получившееся число по общематематическим правилам. Т.е. если ты закажешь любимых «ШПИлей!» на 36 грн., то в квитанции об оплате надо будет написать:

«К оплате: 36 грн. 00 коп., в т. ч. НДС: 6 грн. 00 коп.»

Если будут вопросы — звони в редакцию Шаповал Вере.

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

ФЕЙС-КОНТРОЛЬ «ШПИЛЬНАЯ БАШНЯ»



«Уважаемые
тетечки и дядечки из жур-
нала «Шпиль!»!

Знаю ваш журнал с пеленок, мне он очень нравится.

Сначала предки мне его читали на сон грядущий, и я просто
набиралась чинных хороших слов (надо же общаться со стар-
шим поколением на доступном им языке!). Потом я увлеклась
тестированием «Шпиля!» самостоятельно – это просто су-
пер, я вам скажу! Особенно, когда зубы режутся. Попробуйте,
вам понравится. Вообще, «Шпиль!» – это самое лучшее в мо-
ей жизни, кроме мамы с папой, конечно!

Единственное, чего в журнале не хватает, так это фото-
графий нас, ваших преданных читателей и поклонников.
Не хорошо это, однако!

Ну, поползла я рвать обою.

Всем привет, Настя, 6 месяцев от роду».

Примерно такое письмо
могла написать милая девочка
Настя, фотографию которой
прислал нам в прошлом году
ее папа. Спасибо, милая
девочка и продвинутый папа!
Вы попали... В «Шпиль!»!

И еще вы подсказали нам
тему нового конкурса – мы бу-
дем публиковать фотографии
тех наших читателей, которые
пройдут наш фейс-контроль.
Фотографируйтесь вместе
с журналом «Шпиль!», обраба-
тывайте при желании фото с по-
мощью графических программ,
делайте классную подпись –
и присылайте нам хоть простой
почтой, хоть электронной, хоть
вагонами до 1 августа 2004 го-
да. А мы с мая по август будем

публиковать по 3 лучшие,
на наш взгляд, фотографии
в журнале. Все присланные
фото будут выложены на нашем
сайте www.comizdat.com. Коли-
чество фоток от одного участни-
ка не ограничено.

В сентябре будет определен
автор, легче всего прошедший
фейс-контроль, и он получит
в подарок классный цифровой
фотоаппарат TRUST.

Второй фотоаппарат TRUST
будет разыгран среди всех,
кто принимал участие в кон-
курсе.

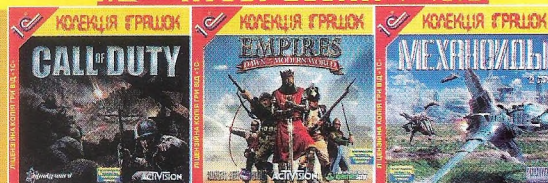
Призы можно будет забрать
в редакции с 1 по 30 октября.

Фотографии из серии «Их
разыскивает милиция» не при-
нимаются. Отрывайтесь!

Публикуем очередную порцию победителей акции «Улетная
статья». После проведенной жеребьевки можем с уверенностью
сказать, что ими стали:

1. Твардовский Юрий, г. Киев
2. Грановский Антон, г. Запорожье
3. Химик Николай, г. Житомир

1С МУЛЬТИМЕДИА



А лучшими статьями № 2 названы:

1. NFS Underground – 80 голосов
2. Ужас из глубин – 42 голоса
3. XIII уничтожить – 18 голосов

Киевлян традиционно ожидаем в гости (можно с плюшками
и шоколадом) до 1 мая 2004 года.

Король назван – да здравствует король!

Акция продолжается.

Условия участия очень простые:

1. Читаете журнал «ШПИЛЬ!»
2. Находите лучшую, по вашему мнению, статью.
3. Заполняете купон.
4. Вырезаете его из журнала.
5. Присылаете по адресу редакции.
6. Участвуете в розыгрыше 3-х игровых CD от компании
«1С» каждый месяц.

Результаты текущего тура будут опубликованы в № 6/2004.

В журнале «ШПИЛЬ!» № 4 самая лучшая статья:

Это говорю я,
Фамилия _____
Имя _____
Контактный телефон _____

Удачи!

Кубок LG в «Станции»

13 марта, хоть оно и 13-е, стало вполне прикольным днем, тем более что в ту субботу в Киеве прошел серьезный ивент, который собрала новоиспеченная Федерация Компьютерного Спорта Украины в самом крупном в стране столичном игровом клубе «Станция». Да уж, что бы там ни говорили про TFT-моники, но если бы в клубе на 170 посадочных мест были ЭЛТ-мониторы, то он бы занял не один этаж, а целых два или три...

В общем, под крылом ФКСУ собрались все сильнейшие варкрафтеры и почти все казсеры страны. И дело было не только в серьезных призах от серьезного партнера турнира (призовой фонд в 1500 денег, да еще и кубок от LG – это кое-что), но и в том, что по ре-

зультатам турнира Федерация сделала первые рейтинги своих членов. Прикол в том, что теперь любой геймер может стать членом ФКСУ, то есть стать настоящим спортсменом, потому как Компьютерный Спорт благодаря трудам Федерации стал таким же видом спорта, как и другие. Как все будет развиваться – это вопрос активности Федерации и самих спортсменов. Но в любом случае уже сегодня киберспортсмены, сделавшие взносы (всего-то 1 грн. в месяц), имеют право участвовать в таких чемпах, которые станут регулярными. По результатам чемпионатов все получают рейтинги, на основе которых потом (кто его знает?) будут давать звание мастера спорта и все такое прочее.

В общем, ивент выдался знатный. Как вы заметили, надеюсь, я сказал «все краф-

теры» и «почти все казсеры». Почему? А вот почему. Так сложилось, что в тот же период времени в Донецке проходил чемп с призовым фондом в 600 денег и только для CS. Так что многие ребята решили: фигли ехать в Киев, если можно ехать в Донецк. В общем, на этом разошлись дорожки с ФКСУ у таких знатных кланов, как pro100[z], moralezz, HR и других, которые играли на донецком чемпе. А в Киеве зато собрались, можно сказать, все остальные.

Итак, клуб с танцами, то есть «Станция» – это 170 мест плюс VIP-зал (где мы с прочей прессой засели пить пиво), бары, другая фигня и зал (снова с баром) с огромным зрительским экраном, где крутили в прямом эфире самые яркие игры. Организация в целом была неплохая, хотя стоит сказать, что у судей по тради-

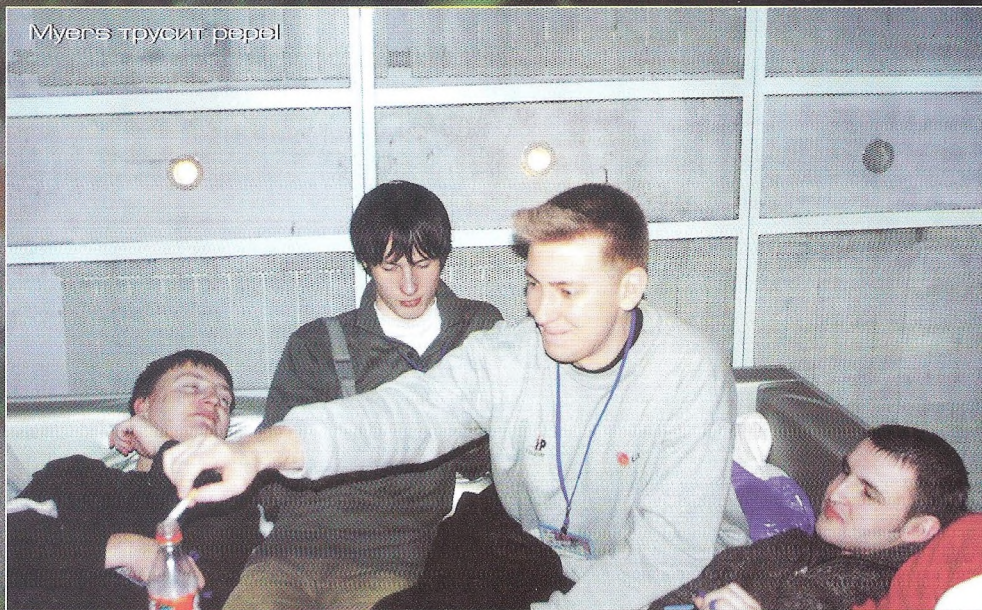
ции не срослось с некоторыми правилами. Обошлось без скандалов, но с небольшими разборками – какие команды, настройки и всякое такое можно использовать, а что нельзя. Еще надо отметить (что мы и сделаем) небольшую тяготию, по причине которой игры начались аж черт знает во сколько времени вместо того, чтобы быстро все провести еще в первой половине дня – это я про жеребьевку. И из-за этой самой тяготины последние игры были сыграны довольно быстро, а крафтеры... Ну, об этом чуть позже.

Что еще? Да! Прошел турнир среди прессы по Quake! Это было круто, и мы заняли первые пять мест. Ну, заняли бы, если бы нас не пролопушили, не заметив двухметрового Маха Pagan-a, тыняющегося с бюджетом «МАСС-МЕДИА» на груди и в реглане с надписью «Шпиль!» во всю спину. Да, он, честно говоря, парень вообще незаметный. Особенно среди всех полутора десятков представителей этих самых масс-медиа, которые сидели с ним в одной комнате. В общем, спасибо организаторам. Но мы рады за нашего автора Геннадия Vegas Веселкова, который занял первое место. Особенно это почетно, если учесть, что Vegas – многократный чемпион всего, чего угодно по Warcraft. В общем, мы кланяемся ему во весь рост и дарим от организаторов турнира монитор LG, который он честно выиграл и который LG ему и вручило, и к которому, собственно, мы не имеем ни малейшего отношения. Но мы бы тоже подарили ему монитор, если бы выпускали бы монито-

Судьи морально готовы



Myers трысит pepel



ры. А так мы о нем пишем. Ладно, замяли...

Посев CS – форева!

Что вам сказать? Давайте скажу, что посев, как-никак – дело толковое. Этот чемп прошел без посева, и некоторые сильные команды встретились уже в первых турах, как, например, в игре Maverick, которые в первом туре продули GSC.GameWorld 3:13 на nuke и вылетели в лузеры. Но это только первый чемп, и так было нужно – никого не сеяли именно потому, что рейтингов у Федерации пока нет (точнее, не было до турнира), а уже следующие игры могут проходить с посевом. А в целом все было довольно идейно – всех отжеребили через барабан и расписали игры, после чего пошла жара.

В играх приняли участие команды из Киева, Херсона, Николаева, Одессы, Броваров (Киевская область), Севастополя, Хмельницкого, Житомира, Симферополя, Винницы и Львова.

Первый тур прошел довольно спокойно – никто никуда не вылетает, потому как дабл элиминайшн, и все проигрыши воспринимались как норма. Бывшие tms*trinity, а теперь команда DIOsoft (это название компании, которая взяла под опеку команду) взула Trinity.pro на inferno со счетом 13:1 – это было забавно.

Во втором туре из интересных игр стоит отметить битву

c4 и p1, которые шли голова в голову и сыграли несколько очень напряженных допов. (Все демки, на которые мы ссылаемся, доступны на портале наших партнеров – www.gameinside.com, так что добро пожаловать). В этом же втором туре в винерской сетке встретились ребята из Симферополя – Fac*CS – и столичный GSC.GameWorld. Игра на nuke была жутко напряжной и такой же интересной. Рекомендуем.

Пока отыграли первые два тура винеров, начался небольшой разброд – геймеры пошли изучать окрестности. Тем более, что «Станция» находится под крышей здорового многоэтажного торгово-раз-

влекательного центра «Ритм», где имеются и магазины, и диско-клуб, и боулинг на 24 дорожки. Короче, лузеры Sharks затерялись на просторах «Ритма», и когда объявили их игру, они не нашлись. Ребята из «Акул» сурово, но справедливо нарисовали техпоражение... Но тут «Акулы» всплыли и бросились в бой – они должны были играть с командой Re:Play. Re:Play, несмотря на свое название, не отказались от боя с «Акулами», и судейская коллегия отменила решение о техпоражении. Правда, «Акулы» и так продули, но хоть попытались...

В третьем винерском туре была интересная игра стратегных c4 против ацких стрел-

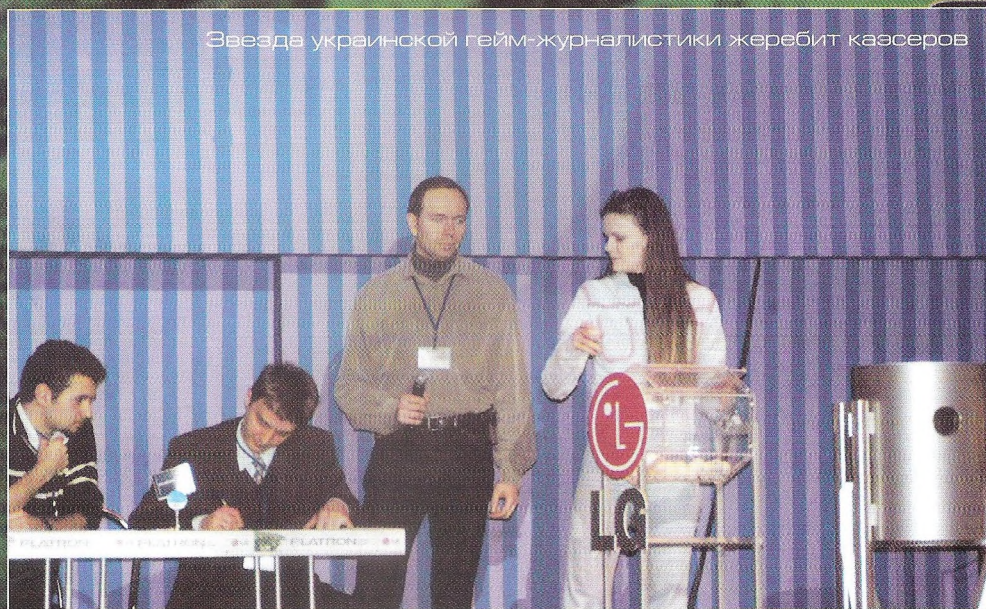
ков из DIOsoft – ребята из DIOsoft просто расстреляли на респах своих противников, и хоть по результату 13:6 это не заметно, нужно посмотреть игру, чтоб поучиться стрелять. Во второй этап чемпа также попали GSC и TreeZ.TNT.

Во втором лузерском туре была прикольная игра Mouse Team против Fac*CS на nuke. Прикол в том, что, пожалуй, даже сами игроки не скажут, с каким счетом выиграла Fac*CS – количество допов стопудово было больше пяти, но сколько их было – не знает, наверное, никто. Ну, кроме арбитров. Они-то должны знать?

В общем, в первом туре чемпа определились 4 финалиста из винерской и 4 из лузерской сеток. Первые четыре – это c4 (Одесса), GSC.GameWorld (Киев), SL (Киев) и TreeZ.TNT (Львов). Такой себе интеррегионал. В лузерах после игр в четвертом туре в финальную часть соревнований пробивались DIOsoft, Maverick, Mouse Team и p1. После этого ребят прожеребили в финальную часть, которая прошла по привычной для спортсменов олимпийской системе. Это произошло довольно поздно – к тому времени уже стемнело, и игры пошли в ускоренном темпе. Да и усталость явно сказывалась, ведь спортсмены уже по несколько часов проиграли в напряженном режиме.

Непривычные к жесткой олимпийской системе казсеры, которые любят иметь шанс

Звезда украинской гейм-журналистики жеребит казсеров





отыгаться, сыграли, возможно, не так, как могли бы сыграть по дабл элиминационной системе, где можно вымотать нервы всем проигравшим и выиграть турнир, даже один раз проиграв в самом начале соревнований. Но спорт есть спорт! В общем, первыми вылетели GSC.GameWorld, которых на ньюке со счетом 13:10 сделали DIOsoft. TreezZ.TNT разгромили Maverick – 13:5 на inferno. SL прошли Mouse Team, а c4 выиграли у p1. Редкий случай: ребята смогли сыграть друг с другом дважды, причем на одной и той же карте.

В полуфиналах не обошлось без разборок, которые прошли у TreezZ.TNT и SL в первой игре: вместо традиционных двух рестартов прошел один, после чего SL практически выиграли первый раунд, и тут «внезапно» прошли два классических рестарта. После разборок с судьями игра пошла своим чередом, и SL таки проиграли со счетом 8:13. А DIOsoft выиграли у c4 на nuke и тоже прошли в следующий круг соревнований. В игре за третье место карта нуке стала для c4 более благоприятной – в борьбе за третий денежный приз команда сделала SL со счетом 13:7 и выиграла свои 200 денежек, оставив киевлян без приза, но с четвертым местом в чемпе и высоким рейтингом. Ну, а финальная схватка DIOsoft против TreezZ.TNT окончательно решила судьбу главного приза – бывшие tms*trinity на train

сделали тризов со счетом 13:6. Как сказали профи, все вышло достаточно прогнозируемо, без комментариев. Уважаем мнение наших экспертов с Gamelnside. Итого DIOsoft получил 500 денег, а тризытнт – 300 бакинских.

WarCraft 3 – главное, чтобы трон не примерз

Тут – просто ховайся! Весь цвет и свет украинского крафтерского движа, все варовское комьюнити собралось в одном месте. Это было что-то! Просто качайте реплеи и смотрите. Ну, а пока вкратце расскажем, что произошло и как разделились баллы рейтинга и 400 денег, предоставленных спонсо-

рами турнира как призовые в этой номинации. Всего собралось 47 варкрафтеров со всей страны, и их прожеребили на 64 стартовые позиции (кроме игроков, жеребились 17 пустышек).

Геймеры поначалу были недовольны 15-дюймовыми мониторами TFT, даже не задумываясь над тем, что они по размеру диагонали ничем не уступают 17-дюймовым ЭЛТ-моделям. Ну, игры шли, и в целом накладок со стороны техники не наблюдалось. Даже наоборот: игры транслировались в инете в прямом эфире – сервер home.c-otto.de предоставил такую возможность, и за игрой мог наблюдать весь мир. Но вернемся к кибербаталиям.

По приколу: c17-Android, C14'Maloy и GSC.Tiamat, бесспорно, сильные игроки, в первом же туре встретились с самым сильным соперником... С пустышкой. В общем, противостояние бота и человека прошло на ура, и наши герои автоматом вышли во второй тур :).

Интересная игра была между GSC.RaZoR.C-Club и C14'Maloy на Twisted Meadows. Малой перед битвой никак не мог поставить дрова для своей Mitsumi. Прошло минут десять. Малой в конце-концов сел за игру, но явно не в духе. Далее пошла битва. О том, как прошло сражение, расскажут наши друзья с Gamelnside:

«Противники выбирают два абсолютно разных способа развития. Малой идет в стандартный ранний грейд централи, в то время как Разор скупает наемников и встречает оппонента на своей базе. Без элемов, которых Разор задиспелил, Малому тяжело вести бой на базе противника, и он отступает. МК, который появился раньше второго героя Разора, погибает в первой же битве от Наги. Подняв несколько левелов и получив третий грейд таунхолла, Малой атакует базу соперника, но, потеряв Паладина и будучи зажатым между ментами и армией, вынужден портиться. Вскоре на базу Малого прикатила армия Разора с апгрейдами и порешала все».

Интересной назвали также игру одной восьмой финала между GSC.Razor.C-Club и Win-



Спектаторский зал «Станции»

ner.Vogg на The Two Rivers. Тиамат отстроил два барака и с ранним экспандом порешал пауков Изуала. Учитесь!

В дальнейшем сенсацией стал вылет из турнира чемпио-на WCG прошлого года – Малого. Winner, кажется, сам не ожидал от себя такой пры-ти, но Малой на этом чемпе действительно играл не собран-но, что в основном и стало причиной его поражения.

Наступило время фина-лов. Слово – специалистам с GamelInside:

Hot vs. Android

[Plunder Isle] Андроид берет ДЛ и идет в фаст экспанд. Хот все приколы выкупает и меша-ет ставить эксп. Демон Хантер дважды ложится от усыпляю-щего героя, но это не мешает постройке трех стреляющих буратин под мейном андеда. Хоть деревья и пришли с миром (и с баллистами), Андроид про-должает сопротивляться, но Хот методично выносит все произ-водящие структуры андедов-ской экономики. А потом ложит-ся костями и армия андеда.

[Gnoll Wood] Хот развивается до гиппогрифов с лучницами и Варден. Андроид же идет в стандартный масс гаргуль.

В решающий момент у Хота ока-зывается меньше мошны, и он теряет Варден, остается только Бистмастер, но он не может сдержать напора. Кранты эльфу.

[Trisfal Glades] Очень на-пряжная игра, которая по пра-ву может называться лучшей



Варкрафтеры празднуют победу

игрой в отцах. Долгая пози-ционная война, не дающая пре-имущества ни одному из оппо-нентов. У Хота нет денег, но есть хорошо сбалансированная армия. У Андроида есть эк-спанд, но нету армии. Чтоб уви-деть, как закончилась эта пар-тия, стоит посмотреть реплей.

В то же время Изуал выиг-рывает у Фоддера и выходит в финал лузеров, где он рас-правляется с C17'Android.

Суперфинал

Первая карта суперфинала Trisfal Glades.

Хот играет в лучниц с ДХ и идет мешать крипиться анде-ду, но получается так, что вме-сто простых помех он жестко надругивается над Изуалом,

убивая тому 4 гуля и скелета. После минутных танцев вокруг ДХ андеду все таки удается окружить героя, телепорт. Временное затишье, оппоненты «стратегжно» не вступают в схватки. В результате Хот нападает на базу Изуала, вынуждая того портоваться. У Изуала уже есть ДК и Лич с гаргулиями и гулями, а Хот обладает армией гипподятлов с лучницами, ДХ и Варден. Изуал преследует Хота, забега-ет на горку... бац! Что-то случи-лось с армией Изуала. Возмож-но, это новый баг – черная дыра в жизни андедов – смерть гаргу-лей от гиппогрифов с лучница-ми, даже гули не помогли. GG!

Из-за нехватки времени финалы и суперфинал играли

до одной победы. Это, конеч-но, сэкономило время, но в дальнейшем организаторам такого рода турниров стоило бы призадуматься над тем, как спланировать турнир-так, чтобы он прошел строго по регламенту. Согласие судей и игроков – конечно, хорошо, но традиции есть традиции, и с ними надо считаться.

Тем не менее игры подошли к концу. В итоге схваток вар-крафтеров получился такой расклад:

- 1 место – GSC.HoT.C-club (Киев) – 200 убитых енотов;
- 2 место – GSC.Izual.bp (Львов) – 100 денег;
- 3 место – C17'Android (Симферополь) – 60 денег;
- 4 место – FuDeS)Fodder (Кривой Рог) – 40 денег.

В общем, лед тронулся! Рейтинг ФКСУ начал подочиты-вать очки своих членов, а мы получили еще одну интерес-ную многосерийную историю с продолжением – игры, про-водимые под флагом Федера-ции. Тут стоит сказать ФКСУ спасибо за возможность на-блюдать за играми, что мы и сделаем.

Спасибо!



Vegas – наш человек!

XANTEN

Низкие цены для киберспортсменов

www.xanten.com.ua
т. (044) 564-56-32



Гей, казаки!



Победители турнира во Львове «Золотая осень» 7-9 ноября 2003 года

[Od]Zoroastr - 2 место, [Od]Br_Elessar - 1 место, [Kiev]Br_Ataman - 3 место

Украинская игра «Казаки» стала мировым хитом и приобрела репутацию исторической мегастратегии реального времени. И это правильно, потому что так оно и есть. Но даже при всей своей стабильности в работе и вообще крутизне по жизни игра почему-то не стала широко распространено-культовой. То есть, само собой, культ «Казаков» имеет место быть, но все же громкие мировые чемпы по этой игре или даже ивенты в масштабах страны – явление редкое, если не сказать столь же частое, как французская революция. Но вроде бы дело сдвинулось с мертвой точки.

Федерация Киберспорта Украины (ФКСУ) заинтересовалась игрой, и резалом станет, стопудово, какое-то

движение. Исполнительный директор ФКСУ Анатолий Заклецкий лично встретился с «казаками». Как сказал сам Анатолий Владимирович, он уже навел мосты, и сейчас налажены связи со Львовом, с Киевом – само собой, ведутся переговоры с Одес-

сой, Днепропетровском и другими городами Украины, где имеются свои «казацкие» общины. Ну, а представитель этой игры во Львове налаживает связи с Черновцами, Тернополем и близлежащими городами.

Клановое движение

В «Казаки: Снова война» играют кланами – как и в любой игре тут нужно тренироваться, и, понятно, не с чайниками и не с компом. Посему парни и девчонки объединяются в команды и вместе повышают свое мастерство. При таком раскладе можно играть и клан против клана. Так вот, кланов в Украине достаточно.

Молодой клан Kiev был создан 13 января 2003 года после первого киевского турнира. В него вошли киевские геймеры, что привело к перевороту в казаческом

движении стран СНГ, так как многие кланы лишились своих неплохих игроков, ушедших в этот клан. Это, например, такие команды, как U309, WAP, SLAVS, SOCHI, LGT. Kiev довольно скоро зарекомендовал себя как сильный клан с честным отношением к сопернику.

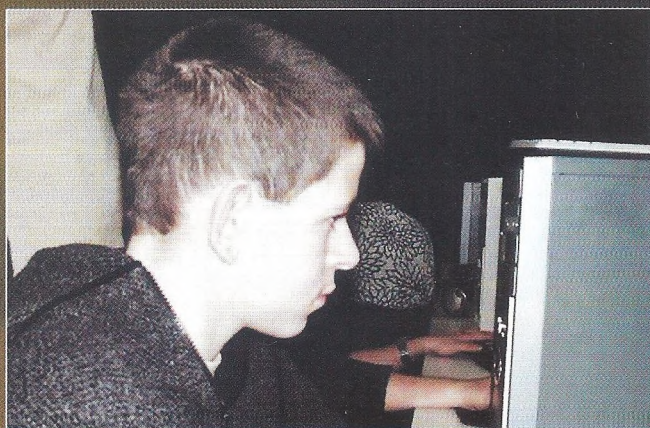
В Украине есть кланы, в которых участвуют только украинские геймеры – это упомянутый столичный Kiev, Od из Одессы, Legion из Львова, BUK из Черновцов, Dnpr из Днепропетровска и другие. Но наши игроки входят и в некоторые интернациональные кланы – GRAIL, U309, USSR, WAP, LGT, SOCHI, RA. В них играют не только украинские, но и зарубежные геймеры. И есть еще много внеклановых украинских игроков, которые интенсивно играют в «Казаки» в интернете.

В целом, по Украине казачество довольно хорошо развито – прогеймеры, играющие в «Казаков», постоянно устраивают турниры, даже несмотря на слабую активность геймерской общины в том, что касается этой RTS.

За 2003 год в Украине были проведены такие чемпионаты: Киевский зимний турнир 4 января 2003 года, Львовский зимний турнир 1 марта 2003 года, Чемпионат Украины в Киеве 1-2 мая 2003 года, летний Чемпионат в Одессе 5-7 июля 2003 года и Львовский турнир «Золо-



Вот так зарождался клан Kiev
Первый киевский турнир 4 января 2003 года



[Od]Maxim.
Сильнейший игрок Украины и не только.
Жаль, что ушел в варкрафт

тая осень» 7–9 ноября 2003 года. А в России, в Москве, прошел большой турнир на Кубок U309 – это было 28–29 марта 2003 года. На него съехалось много сильных игроков из разных регионов СНГ.

В интернете проходят аналогичные турниры. Вот, например, клан LGT за прошедший год провел целых 4 онлайн-турнира – LGT invite Cup 2, LGT war '03, MOD-league и SLAVS chemp '03. И, например, в LGT invite Cup 2 игрок из России взял только первое место, а второе и третье места остались за украинскими геймерами.

Чтобы поддержать движение «изнутри», известный всему казачеству [GRAIL]Br Lucky основал некую организацию «Брател». Чтобы попасть в эту узкую тусовку, которая оказывает поддержку игрокам и помогает в проведении турниров, нужно быть лично знакомым с организаторами.

Клан LEGION

Львовский клан игры «Кзаки» Legion был основан на базе одноименного компьютерного клуба 1 марта 2003 года в день проведения первого открытого Кубка «Легион» по этой игре. Именно здесь, на первом серьезном для себя турнире, клановцы, наконец, решили объединиться и сформировать свой клан. До этого у них уже был опыт участия в чемпах. Например, 14 декабря 2002 года они встречались в том же клубе на

турнире по «Кзакам» еще по версии 1.29.

В январе и феврале во Львове прошло 2 чемпионата, в которых этот клан, на тот момент еще будучи не кланом, а лишь командой клуба «Легион», выиграл. Чемпы проходили по разным правилам: первый – с 1 часом ненападения, а второй – без времени ненападения, то есть с возможностью раша. Это не помешало клану выиграть в обоих.

Хорошо выступили «легионеры» и в играх львовской Лиги игры «Кзаки». Этапы Лиги проходили в мае и июне прошлого года и собрали лучших игроков из Львова. Среди них были представители трех кланов – ясное дело, Legion (7 человек) и по одному игроку из кланов USSR и Aranei. Ребята из Legion показали стабильно высокий результат и хорошо выступили во всех играх Лиги.

После местных чемпов команда решила попробо-

вать себя в выездных соревнованиях, первым из которых стал Открытый Чемпионат Украины, проходивший в Одессе прошлым летом. Там ребята впервые ощутили вкус настоящей борьбы, потому что сразиться друг с другом собрались лучшие из лучших игроков Украины, России и Молдовы.

Среди последних событий, произошедших в команде, стоит отметить два. Во-первых, под конец прошлого года, через пару недель после львовского чемпа «Золота оснь 2003», снова собравшего множество сильных игроков из казаческого движения, был принят новый устав клана. А во-вторых, 13 декабря команда в составе Br_TOPT, Br_YORIK, Romak,



Награждение за 1 место в номинации 3х3. Летний чемпионат в Одессе.
[WaP]Stalin [BRAVE]Nitrox, [Od]Sultanov

ном регионе. В клан сегодня входит 16 человек – 5 командиров, четыре рыцаря и семь оруженосцев, как их называют в команде ;). Ребята держат высокий уровень игры и не прекращают тренировки.

Клан ВУК

В начале 2001 года ребятам в руки попала демо-версия «Кзаков», и они полностью погрузились в



Wowik и Slayer посетила тернопольский чemp, где завоевала победу.

На сегодняшний день клан Legion – сильнейшая команда по «Кзакам» во Львове и, возможно, во всем запад-

атмосферу войн прошлого, посвятив все свободное время этой игре. Вдоволь наигравшись в местной сетке в полную версию «Кзаков», они узнали, что игра-то, оказывается, дает возможность играть и в интернете. Ясное дело, они купили полную версию игры, скачали патч и... В общем-то, так и начинался клан ВУК из Черновцов.

Первое время команда насчитывала всего четыре человека – это [ВУК]star (который в дальнейшем менял ники на killer, [Ai]ВУК_killer, Br_killer, Br_TATO), [ВУК]zleo, [ВУК]svs и [ВУК]moro. Сейчас из этого состава активно принимает участие в играх только TATO, а zleo помогает ему в подготовке к играм, остальные игроки отошли от участия в чемпах.



Киевляне: турнир во Львове «Золотая осень» 7–9 ноября 2003 года
[Kiev]Ivan, [Kiev]Groznyi, [Kiev]Eugene, [Kiev]Br_Ataman, [Kiev]NIKOLAS, [GRAIL]Br_Olimp, [Kiev]Dima, [Kiev]Br_JOHN, [Kiev]Lamper

Долгое время после того, как трое из ребят перестали играть, единственным активным игроком оставался killer, и, по большому счету, клан перестал существовать. Killer нашел себе новую команду [Ai], думая, что только он один из Черновцов играет в «Казаков». Тем не менее он не отказался от приставки BUK и везде светился именно как [Ai]BUK_killer. Некоторое время спустя killer увидел в сети еще одного игрока – это был Vasya_Nesterenko. Воспринув духом, killer собрал новую команду из игроков местной сетки – [BUK]HeCToP, [BUK]Haiduk_bukovinu, [BUK]student, [BUK]Advokat и [BUK]Kontra, а позже клан пополнился такими известными геймерами, как [BUK]Vizl, [BUK]Vasso, [BUK]Vovi, [BUK]Voha.

В таком составе клан стал известен всему казачеству в интернете. Но датой рождения не просто группы единомышленников, а настоящего клана BUK принято считать начало 2003 года, когда определилась постоянная и вполне боеспособная команда геймеров, которая выступала под этим именем. В дальнейшем у клана сложились крепкие дружеские отношения с другими сильными украинскими кланами, такими как Od, Legion, Kiev, GSC и другими.

До сих пор клан объединял лучших игроков своего региона и представлял, вообще-то, Буковину. Но недавно было принято реше-



Брателы: турнир во Львове «Золотая осень» 7-9 ноября 2003 года
 Стоят: [Od]Br_Angel, [BUK]HeCToP, [Kiev]Br_JOHN, [Kiev]Br_Ataman, [GRAIL]Br_Olimp, [GRAIL]Br_Fedo, [Od]Br_Elessar.
 Сидят: [Od]Br_Kapi, [GRAIL]Br_Lucky, [LEGION]Br_TOPT

ние о расширении клана, причем за счет игроков из других регионов. И первым членом клуба из другого региона стал [BUK]Petor1.

Клан ShOck

Сверхмолодой клан ShOck был образован 17 января 2004 года четырьмя игроками – L1MB (перед этим он играл за кланы WS, M1C, LDT, LGT, GRAIL), NepS (до этого побывал в тех же кланах), CLONe (был членом кланов M1C, LDT, LGT) и SOSnoVIY – это один из сильнейших игроков в «Завоевание Америки», который перешел на «Казаков» в октябре 2003 года, когда попал в клан RUKA.

Команда, несмотря на свою молодость (паратройка месяцев – это, конечно, не возраст), уже имеет планы на будущее. Ребята не собираются останавливаться на «Казаках» и хотят набрать игроков, которые играют в другие игры, чтобы

расширить свой клан на несколько видов.

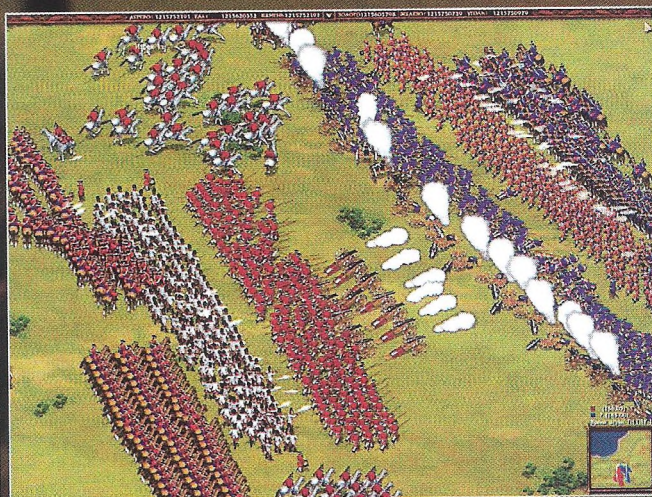
Клан СС

Клан «Славянский Союз» (СС) был официально основан 19 мая 2003 года. Его основатели – [CC]White (Сергей) и [CC]Vizigodred

вянский Союз». Учитывая тематику самой игры «Казаки», было ясно: найти среди игроков истинных славян-патриотов будет не очень сложно.

Клан принял свой устав, разработал сайт, начал набирать команду. Так на протяжении месяцев клан продолжал и продолжает развиваться. И вот уже вполне можно говорить о том, что многие задумки создателей команды, почти даже мечты, сейчас воплотились в жизнь. У СС есть достаточно развитый, сильный по составу, известный и уважаемый клан, а также полезный для поклонников игры сайт.

Клан насчитывает 12 бойцов, среди которых есть и девушка. Большая часть состава специализируется на условиях 5000, пт 0, и некоторые достигли в этом весьма значительных успе-



(Андрей) были хорошо знакомы, потому что до тех пор состояли в одном клане. Примерно за полгода они стали друзьями, нашли и другие общие темы, одной из которых стала тема патриотизма, глубокого уважения к нации и ее истории. Главной задумкой было создание не просто игрового клана, а клана, призванного объединять людей и по другим общим интересам, кроме игрового. В основу клана легла тема патриотизма славянских народов, их единения и дружбы.

Так и было выбрано оптимальное, по мнению создателей, название клана – «Сла-

хов. Но есть также и бои, играющие на миллионах, то есть определенная специализация по правилам игры, по которым и играют ребята.

В общем, можно сказать, что у украинского казачества сейчас есть все – кланы и сильные игроки в них, турниры, которые помогают обмениваться опытом, а теперь еще и поддержка Федерации. Думаем, что родина игры «Казаки» должна, просто обязана стать местом, где вырастут сильнейшие игроки в этом виде RTS.

Благодарим за помощь в подготовке материала ФКСУ и [Kiev]Br_JOHN



Клан GRAIL. Летний чемпионат в Одессе
 [GRAIL]Br_Misego, [GRAIL]Br_Elec, [GRAIL]Br_Olimp, [GRAIL]Voin, [GRAIL]Br_Lucky, [GRAIL]Patriot14

Ласкаво просимо в Інтернет!



Модеми серії OMNI 56K



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легка установка та просте користування
- Три роки гарантії



Донецьк: АМІ т.(062) 3854888, Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 905846, Техніка т.(062) 3858255;
Запоріжжя: Фотоком т.(061) 2200094; **Київ:** Антарис-Телеком т.(044) 4619101, Брейн комп'ютерс т.(044) 2392587, Версія т.(044) 5542747, Гранд-Сервіс т.(044) 4564777, Мережа магазинів "Дівест" т.(044) 4556655, Еверест т.(044) 4647777, Енглер-Україна т.(044) 5685868, ЕнранТелеком т.(044) 2449368, K-Trade т.(044) 2529222, Ланжерон т.(044) 2538789, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 2362092, Навігатор т.(044) 2419494, Промрегіон т.(044) 2497129, Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-5001530, Хакер т.(044) 2294033, Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8 800-5077070; **Одеса:** Н-БІС т.(048) 7777070, Неолоджик т.(048) 7283728;
Харків: ІТЛ т.(057) 7136979, Спецвузавтоматика т.(0572) 191505, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(80572) 149521; **Хмельницький:** 2СТ т.(0382) 700707.

ZyXEL

www.zyxel-europe.com

Английское название: Only Yesterday
Формат: Полнометражный мультфильм
Создатели:

Режиссер: Исao Такахата
Производство: Studio GHIBLI



Еще вчераша

Для человека нет ничего
 более интересного, чем сами люди.

В. Гимбольдт



В кинематографе, как и в мультипликации, существует два правила, по которым принято снимать фильмы – показ жизни, застигнутой врасплох, и синхронность.

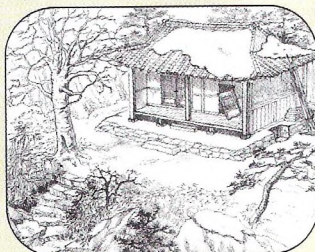
И если первое правило заставляет режиссера показать зрителю небольшой эпизод из жизни человека, то правило синхронности дает возможность показать мозаику, сложенную из будущего, настоящего и прошлого.



Будущее

Как всегда, туманно и в то же время настолько ясно, что позволяет своему хозяину расписывать его в дневнике по минутам, часам и месяцам. Оно может раскрывать чуть ли не каждую деталь, но вместе с тем не позволяет собрать эти детали воедино. Будущее – это предвкушение, которое позволяет чувство-

вать аромат утреннего тумана, гул холодных двигателей автомобилей, шепот служащих в вечернем офисе, гудок поезда, крики ребятишек в сосед-



нем дворе. Оно раскрывает свои объятия перед искателем приключений и творцами истории. Оно готово вписать или вычеркнуть из книги жизни целую нацию. Оно... Одним словом, оно туманно и в то же время так определено.



Таёко Окияма никогда особо не задумывалась над своей будущей жизнью. Она не ставила перед собой грандиозных планов вроде того, чтобы попасть на встречу с президентом своей страны или пообщаться с многотысячной толпой детворы во время праздничного шествия по главной улице родного

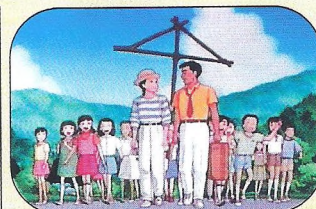
города. Фраза «Ваше будущее» вызывала у нее такое же чувство неопределенности, как и вопрос: «Вы замужем?».



Единственное, что она могла с уверенностью сказать, так это то, что, проснувшись утром, она пойдет в ванную, умоется, почистит зубы, оденется, позавтракает и отправится на работу.



Потом наступит вечер. Люминесцентные лампы офиса сменяются тусклым светом ночника и бликами от телевизора. Она вернется в привычную домашнюю обстановку, переключит каналы, вспомнит прошедший день, позвонит подруге и, уставшая, отправится спать. Она закроет глаза и погрузится в воспоминания, которые растворятся в наступающем сне.



Настоящее

Настоящее каждого человека очень переменчиво, но вместе с тем оно достаточно предсказуемо.

Таёко Окияма – репортер. Она не замужем и, будучи городской, увлечена сельским хозяйством. Живет одна в небольшой квартире крупного мегаполиса.

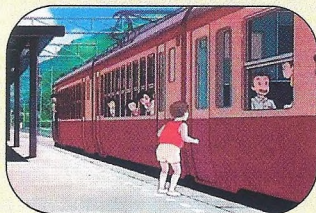


У нее немного близких людей, но она общительна и всегда готова поговорить. Таёко открыта для перемен и не закидывается на деталях.

Ее настоящее напоминает секундную стрелку на часах.

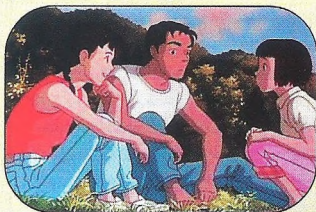


Каждое движение стрелки отдается вопросом: «Вы замужем?». А новое движение возвращает ее к воспоминаниям о римских банях и ананасовой трапезе за семейным столом.

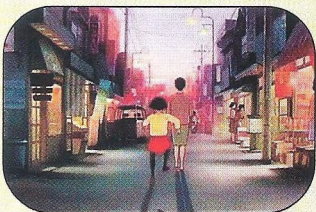


Прошлое

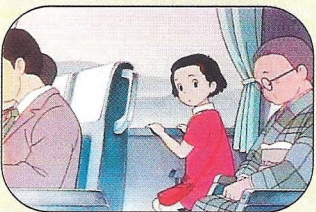
Приближались каникулы. Мои подруги уже точно знали, где и как проведут их.



А мне хотелось в деревню. Я мечтала услышать пение птиц, бегая по утренней росе луговых трав, и, надышавшись ароматом старого леса, обнять бабушку, которая любит смотреть на белоснежные облака, медленно проплывающие над верхушками деревьев... На самом деле у меня нет ни бабушки, ни деревни. Мы все вот уже который десяток лет живем в большом городе...



Таёко Окияма родилась и выросла в Токио. Ее «школой жизни» был детский сад, школа и университет. Там она училась понимать и отличать шалость от глупости, обязанность от игры. Она узнала, что такое право голоса, а также то, что не нужно рассказывать мальчишкам, что чувствует



влюбленный и к чему приводит обман. Чем отличается желание от возможности.

Она росла и пыталась усваивать главные уроки жизни, не обращая внимания на ненужные мелочи.

Сегодня отец принес ананас, но никто в семье не знал, как его нужно есть. Мама спрятала его и предложила подождать до выходных.

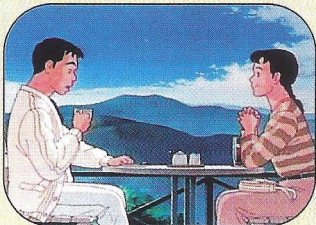


И вот долгожданный день настал. Мама аккуратно разрешила этот экзотический фрукт на дольки и разложила по тарелкам. Странно, но он почему-то никому не понравился. А сестры сказали, что бананы намного вкусней...



Реальность

Мы обычно не обращаем внимания на то, как ведем себя во время разговора. Нам проще плыть по течению, чем наблюдать за тем, как мы плывем по этому течению.



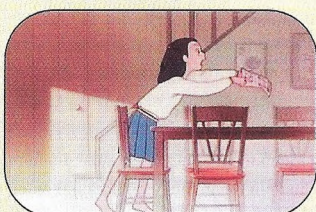
Возможно, это именно та особенность человеческого мировосприятия, которую приводят в пример в учебниках по психологии. Но человеческая натура от этого не меняется.

Таёко Окияма рассказывала своему собеседнику о математических дробях, а он смотрел на нее и удивлялся. Таёко не обращала на это внимания, и, скромно улыбаясь и глядя куда-то в сторону, продолжала свой рассказ. Она вспомнила, как, разрезая яблоки на доль-

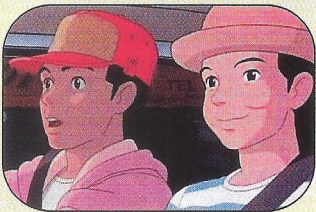
ки, пыталась на их примере научиться делению на дроби.



С улыбкой она вспоминала, как сестричка считала Таёко недоразвитой, объясняя это тем, что в раннем возрасте она упала со ступенек и набила шишку. Однако со стороны падение Таёко показалось всем чуть ли не смертельной травмой.



Мама! Мама! Таёко получила двойку по математике. У Таёко что, голова не в порядке? Таёко что, ненормальная?! Мама, думаешь, Таёко стоит пройти тест на наличие интеллекта? Но ведь когда она поступала в школу, там сказали, что с ней все в порядке. Может быть, она стала идиоткой, когда упала с лестницы? Ты помнишь, мама? Я думала, она убьется. Но она только набила шишку... Так вот что на нее влияет теперь! Да, наверное, дело в этом...

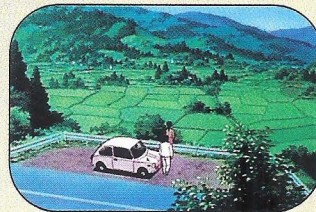


Природа



Человек, как известно, внес в идиллию природы хаос, но вместе с тем он научился контролировать и упорядочивать окружающий его мир.

Каждое место в природе имеет свою историю. Она может начинаться от чьего-нибудь прадедушки, который, проживая возле леса, собирал там хворост и грибы. А спустя какое-то время организовал на том месте свое хозяйство.

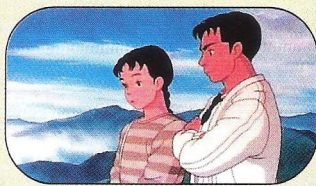


Пока люди боролись с природой или просто забирали ее дары, она незаметно для себя, да и для них, изменялась. Так деревня становилась такой, какой ее можно увидеть сейчас. Крестьяне не смогли бы выжить, не заимствуя что-нибудь у природы. В свою очередь, они помогают природе и делают кое-что за нее. Так и происходит симбиоз природы и людей.



P.S. Современная мультипликация, особенно японская, все чаще в своих сериалах использует первое правило – показывает жизнь, застигнутую врасплох. Такой принцип в аниме был продиктован потребностью зрителя в жанре «экшн». Зритель, сидя перед голубым экраном, будет неотрывно следить за динамичным развитием событий, когда ответное действие следует уже через секунду.

Зрителя не интересует решение, принятое главным героем двадцать лет назад. А жаль...



Sova

Создавая мультфильм...

Кинематограф родился в эпоху литературы, театра, живописи и музыки. Мультипликация родилась на том же перекрестке, но при этом впитала в себя опыт кинематографа и радио.

С.И. Фрейлих в моей интерпретации.



Как-то один из режиссеров сказал: «Нельзя рассказать историю, не показав место, где она происходит». Создавая персонаж, сценарист всегда подстраивает под него мир, в котором будет находиться его герой. Пускай это будет абстрактный мир, где нет четких граней, но все-таки это будет мир действия.

серую площадку, в центре которой стоял современный телевизор и видеомагнитофон.

Мультфильм начинается тем, что главный герой, приходя в себя, пытается встать на ноги. Проходит секунда-другая, и камера показывает человека в форме, который, сняв шлем, начинает осматриваться. И вот перед ним предстает венец современного дизайнера – ультрамодный телевизор. Главный герой бросает шлем и устремляется к этому шедевру науки и техники.

Подойдя ближе, он нажимает кнопку на пульте управления. Телевизор включается, и, визуальн

мультфильма замечает на светлом сером горизонте силуэт. Герой улыбается и ускоряет шаг.

Подойдя поближе, в контуре серого пятна на белом фоне он узнает все тот же телевизор с плоским экраном.

И тут происходит неимоверное. Главный герой срывается, выхватывает пистолет, и, прижав его к виску, нажимает на спусковой курок.

Камера вновь показывает нам светло-серый мир, телевизор, выполненный в стиле семидесятых годов, и лежащего рядом человека. Проходит несколько секунд. Он встает и осматривается. И снова его взгляд останавливается на теле-

влет пистолет в рот и нажимает на спусковой курок.

Следующий кадр – снова белый экран, который сменяет лицо главного героя, взятое крупным планом. Он аккуратно дотрагивается до своего затылка, потом смотрит на капельки крови на руке и, разозлившись, переводит взгляд на телевизор образца пятидесятых годов, стоящий перед ним.

Лицо главного героя искажает гримаса ненависти, но неумное любопытство все же заставляет его протянуть руку к черной кнопке.

В который раз телевизор включается, и, визуальн



Мир, который нас окружает. Фон

На одном из анимационных фестивалей, проходивших во Франции, публике показали мультфильм со скромным названием «50% СЕРОГО». И самое интересное здесь то, что место, где происходило действие, представляло собой большую бело-

сообщает ему, что он умер и в данный момент находится в раю.

Удивляясь и продолжая осматриваться, молодой человек направляется к линии горизонта светло-серого мира. Он удаляется все дальше и дальше от телевизора, пока телевизор не превращается в серую точку. Проходит какое-то время, и главный герой

визоре. Главный герой вновь протягивает руку к панели управления, чтобы нажать кнопку.

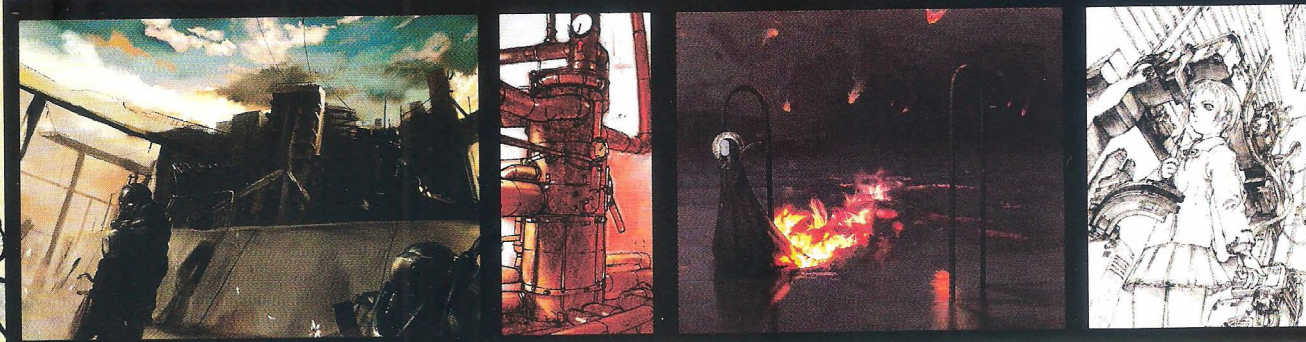
Телевизор включается, и, визуальн

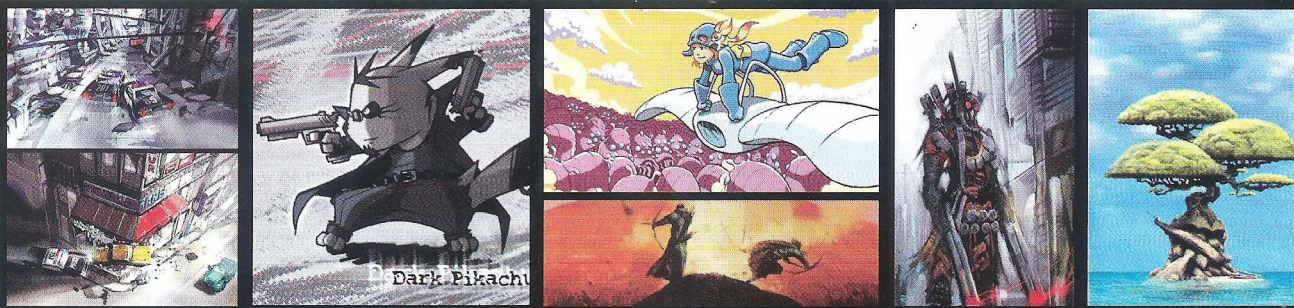
И опять у главного героя происходит нервный срыв. Он вста-

щает ему, что он умер и в данный момент находится в аду.

И снова все повторяется.

Камера отъезжает немного назад и показывает общий план. Мы видим обуглившийся телевизор и человека, стоящего перед ним. Он медленно подносит дуло пистолета к виску, и, закрыв глаза, нажимает





на курок. Раздается хлопок, но пистолет не стреляет. В обойме закончились патроны.

Экран медленно затухает и превращается в черное полотно, по которому бегут титры.

Мультфильм закончился, а в памяти зрителей остался светло-серый образ человека с его светло-серым миром ада, чистилища и рая.

В этом мультфильме, умело используя фон и минимум деталей, режиссер сумел выразить свою идею: показать всю глубину безысходности человека, который стал жертвой развития научно-технического прогресса.

ру жительницы большого города Чихиро предстает великолепное убранство старенькой избушки: глиняная печь, веретено, лавка у окна, небольшой хозяйственный сундук, дубовый стол посреди комнаты и полотенца, сохнувшие на веревке. Эти детали призваны раскрыть характер хозяйки дома — доброй старушки-колдуньи.

Придумывая миры

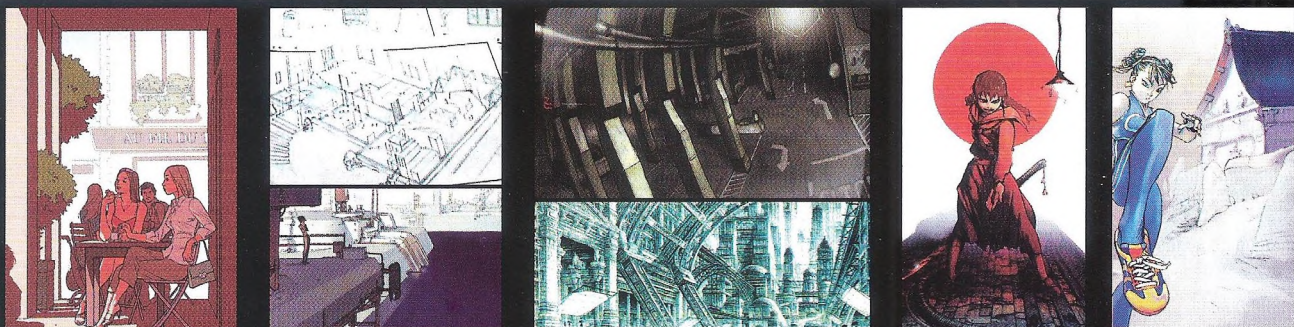
Вы, наверное, помните мультфильм «Махороматик», который был сделан по одноименной манге. Так вот, когда художники-мультипликаторы приступили к работе, перед ними встал во-

ра. В манге упор делается на диалоги персонажей и на их личностные характеристики. В аниме такого допустить нельзя. Здесь нужно четко знать, где и какая мебель будет стоять, какие шторы будут на окнах, сколько цветов в вазе и так далее.

Правила детализации интерьера придерживаются очень многие мультипликаторы, и не только японские. Тщательно подобранные детали интерьера часто помогают режиссеру выбрать правильные ракурсы. А вообще четко выстроенный визуальный ряд помогает рассказать то, чего нельзя выразить словами. Одним из таких

роны» из проекта «Аниматрица». Продюсер «Аниматрицы» Майк Ариас так говорит об этом: «Когда я пришел к режиссеру Моримото, студия «4 градуса», чтобы узнать, готов ли материал для художников, он сказал, что ему не понравилась одна сцена в «Доме с глюками», поэтому он решил перерисовать основной концепт, отойдя на несколько шагов назад. Боже, подумал я, это же займет уйму времени. Но знаете, наверное, «С той стороны» не получился бы таким, какой он есть, если бы Моримото не проработал задний план».

В кино, театре и мультипликации нет строгих правил, которые



Однако не всегда минимализм может в полной мере раскрыть авторскую идею. Представьте себе, как много потерял бы мультфильм студии «Гибли» «Унесенные призраками», если бы главная героиня, попадая в дом сестры-колдуньи, не увидела различные атрибуты сельского быта. В этом эпизоде воз-

прос: какой интерьер должен быть в доме главного героя? И этот вопрос возник не случайно. Как вспоминает арт-дизайнер Сато Масахиро, в манге, рассчитанной в основном на девушек, задние планы зачастую очень условны. Художник-комиксист иногда не придерживается задуманного автором интерье-

примеров может быть мультфильм «Могилы светлячков» режиссера Такахата Исао.

Зачастую художникам по фону при работе над авторскими проектами приходится переделывать чуть ли не семьдесят процентов готового материала. Примером такой переработки является мультфильм «С той сто-

регламентируют фон. Скорее, фон вырисовывается самопроизвольно, словно оттеня персонажа.

Ну что ж, на этом я хочу закончить еще одну главу из раздела «Создавая мультфильм...» и попрощаться с вами до следующего выпуска, в котором мы поговорим о сценарии.





Посмотреть япону мать



Если так уж вышло, что вы — японец, то, наверное, за прошедшие месяца два самое уютное место, которое только можно было вам найти в этой неизвестной Будде стране, был кинозал. Там было что посмотреть о своем, о родном. Целая гроздь классных фильмов с соответствующим колоритом — «Убить Билла», «Трудности перевода», а теперь вот еще и «Последний самурай». Эта тенденция, когда японцы делают американцам электронику, а американцы делают японцам кино, украинцы же продолжают делать украинцев, явно усилилась в последние годы. Поэтому украинцы набиваются сотнями в душные кинозалы, трындят по японским мобилкам и смотрят фильмы, где эмигрировавшие в Америку узбеки изображают из себя лютых якудз и самураев.

Но если «Трудности перевода» и «Убить Билла» используют японскую тематику только в качестве пряных специй, как приправу к основному сюжету, то «Последний самурай» — это подлинно исторический, чуть ли не документальный фильм. Ну, вы понимаете, подлинно исторический фильм о той малой части планеты под названием «Америка», которую образовали на каком-то

острове эмигранты из нью-йоркского Чайна-тауна.

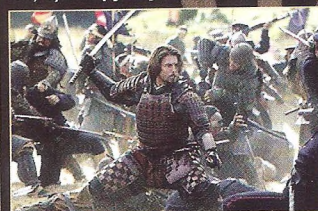
«Япония» они ее



назвали — так на их жутком, абсолютно невоспринимаемом диалекте американского звучат слова «янки поселились на острове (Америка — мать демократии и прогресса, хей-хоу!)». Понятное дело, что оставленные на самоотек маленькие раскосые люди так запутались, что лишь появление доблестного офицера лучшей страны в мире, Америки, смогло бы удержать их от полного разорения и краха. На этом, собственно, и строится сюжет «Последнего самурая» — в переломный исторический момент, когда на смену феодальному строю приходит прогрессивный капиталистический, отважного парня Тома Круза нанимают японские буржуи, чтобы он научил японских воинов, чем именно ружье отличается от меча, лука, лошади и многих других предметов. По ходу Круз оказывается втянутым в гражданскую войну между старым и новым строем.

А на этом месте рецензии — наша традиционная викторина, будьте предельно внимательны. Дальше герой Круза: а) оказывается в плену вражеских орд; б) жестко заводится по местным клубам с саке и гейшами; в) начинает впаривать стеклянные бусы аборигенам. Вслед за этим: а) встает на сторону самураев

и изучает их боевое искусство; б) мелькает в местной прессе в связи с перформансом своего ди-джейского сета; в) последовательно нагибает доверчивых япошек на бабос. Заканчивается фильм тем, что: а) Круза убивают; б) от Круза уходит его Така;



в) Круза ловят местные активисты, дают ему в руки анализ мочи Масато Харада и фигошат палкой по голове до потери функции потоотделения; г) Круза ловят местные склеротики, валят его и фигошат ногами до смерти, затем говорят: «Шо значит «нету», казал?», а после, подумав немножко, спрашивают: «Слышь, паря, закурить не будет?»; д) Круз спасает страну от анархии и разрухи.

(Правильные ответы на мега-викторину: а), а), д). Теперь вы — настоящий киноман. Или лучше — джедай, ведь это гораздо приятнее, правда?).

Но если особо не придирайтесь к сценарию, то смотрится фильм действительно неплохо. Круз — бородат, суров и могуч. Японцы — дики, мохнаты и злобны, а бои — масштабны, зрелищны и динамичны. Конечно, после месива «Килл Билла» размахивания Круза катаной смотрятся столь же злобно и brutally, как рождественский концерт Аллы Боровны. Однако надо же отдать должное старине Тому — экшн он сделал отменный. Сцена с атакой на де-

ревню армии ниндзя — просто однозначно «зачет».

Хороши и кадры, показывающие быт и нравы феодальной Японии. Атмосфера того времени передана очень здорово и, как говорят то ли знатоки, то ли очевидцы с очень умных сайтов — весьма достоверно. Отвлеченных сцен в фильме ровно столько, чтобы прочувствовать героев и понять их мотивы поведения. Скучать совсем не приходится — это радует вдвойне, ведь стоит только представить, в какие розо-



вые сопли можно было бы превратить тот же сюжет, отдай его в руки менее лютому режиссеру.

Местами, конечно, фильм скатывается в полный сахар, но таково уж требование жанра. И если бы не последние пятнадцать минут фильма, «Последний самурай» можно было бы с легкостью назвать шедевром. Точку, как по мне, стоило поставить сразу после по-настоящему неожиданной сцены в конце фильма (ну, когда Кацумото и все его войско перестреляли прямо на подходах к баррикадам... ой, я не сболтнул тут случаем лишнего?).

Вердикт: грей саке, суши суши, покупай кассету.

Olmer



Хороший фильм о... как его... ну...



Как издание, проявляющее феноменальное внимание к людям, которые его читают, мы не можем не предложить нашим читателям действительно альтернативы и возможности выбора. Исторический фильм об азиатках, снятый американцем? Пожалуйста! А вот вам фильм фантастический, снятый азиатом об американцах.

Если бы я не был жадным журналистом, графоманом, который подсчитывает каждый написанный знак и тут же переводит его в гривны, а был бы, скажем, человеком честным и лояльным к читателю, то я не стал бы его третировать длинной рецензией и ограничился всего одной строчкой: «Час расплаты» — фильм режиссера Джона Ву. В этой строчке буквально все — и обязательные голуби, и печальные телячьи глаза главных героев, и замедленная съемка замедленных актеров, и «глубокие» размышле-

ния на тему «Плохо — это когда очень нехорошо или когда плохо?... А гиппопотам — это, кстати, такая типа рыба, не?».

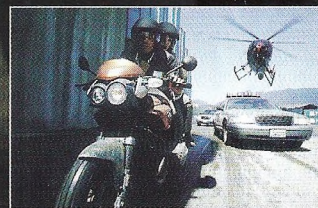
Признаюсь, Джон Ву — самое большое разочарование моего детства. Вокруг него всегда был такой ореол — загадочный восточный мастер, маэстро кадра, поэт экшна, певец динамики. А он... Он... Ну, короче, оказался самым

обычным. Обидно, когда король оказывается голым. Особенно, если это не король, а так, просто какой-то дядька невысокого роста.

В общем, «Час расплаты» — столь же обычный, как и его папа (что, впрочем, закономерно). Роль Бена Афлека — единственная видимая заслуга режиссера. В фильме актер выглядит именно так, как ему и предписано сценарием — человеком, которому регулярно стирают мозги путем повышения температуры. Ума Турман тоже выглядит, как будто жизнь крепко стукнула ей по крышке. Да все у него в фильмах выглядят так, как будто они — группа каскадеров, которые вышли на площадку за 10 минут до того, как должна была быть их сцена, и решили по ходу импровизировать. Но это

ничего — мы знаем, что у Ву в фильмах играют не актеры, а огнестрельное оружие. А оно играет там неплохо. Стреляет, взрывает, выносит целые этажи и сбивает на ходу мотоциклы и автомобили. Ничего, конечно, нового, ничего, разумеется, особенного, но глаз все равно радуется.

Всему этому сопутствует сюжет — на удивление неплохой. Но заслуга в этом, в первую очередь, замечательного

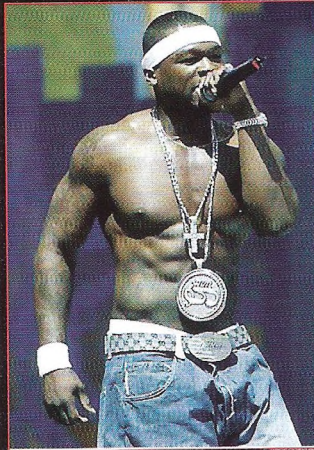


фантаста Филипа Дика, по чьему рассказу и писался сценарий фильма.

Резюмирую. Кино — абсолютно проходное, поскольку зацепиться ему у вас в памяти нечем: со всех сторон оно гладкое, как моя бритая башка. Смотрим фильм о том, как человек месяцами работает на корпорации, а после ему полируют мозги, чтобы он ничего об этом не помнил. Выходим из кинозала и на следующий день не можем вспомнить, о чем, собственно, был фильм. «Эффект погружения», так это, кажется, называется, да? Короче, совсем неплохое времяпрепровождение.



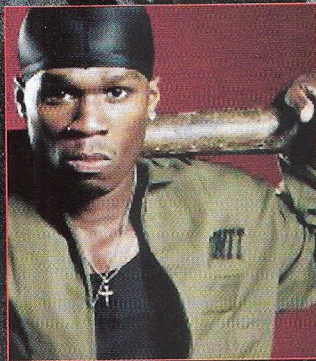
Olmer



50 CENT, Get Rich Or Die Tryin'

Наконец-то то, что начали слушать уже даже в палатках, торгующих пивом на розлив, доказалось и до самой прогрессивной редакции Украины. Просто в один прекрасный день кто-то из сотрудников зашел в офис «Шпиля!» и объявил: «Слушайте меня, снежки, вы все — донт гив э щит, риали. Сегодня мы будем фтыкать правильного ниггера, йоу». Втыкнули. Втыкаем до сих пор.

50 Cent — явление, конечно, яркое, но не самодостаточное. На долю собственно Кертиса Джексона приходится немало, однако далеко не все: центов по 10-ть, если даже не по 20-ть.

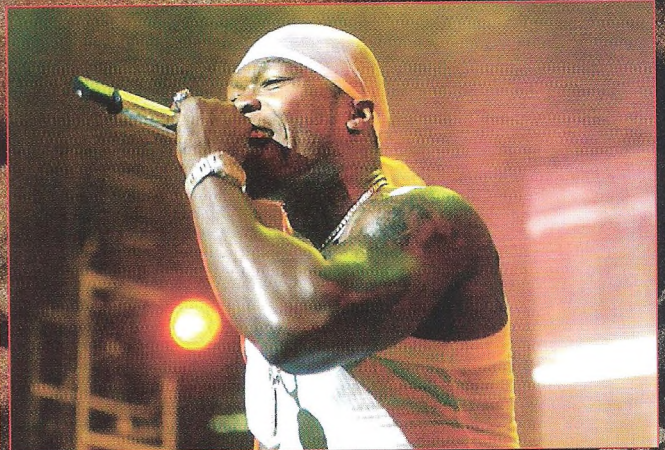


в самых известных полбакса на Земле подкинули его продюсеры Dr. Dre и Eminem. Оттуда и саунд, характерный для самых продвинутых рэп-работ последних лет, и легкие эксперименты с вокалом и аранжировками, и присутствие живых инструментов. И титулованность этого альбома тоже оттуда, я полагаю.

Музон 50 Cent, конечно, реально качает, но в душу при этом как-то не западает. Бабки, бабки, наркота и тетки — ну, не понять простым украинским хлопцам страдания нормально-

го нью-йоркского гангста. Название альбома «Разбогатеи или подохни пытаясь» — тоже не очень-то похоже на нашу главную национальную заповедь: «Головне, щоб вчився гарнесенько та родыну кохав мицно, а то, шо дурный — так то не жаж». В общем, не наша лирика, не наши мечты.

Еще одно лирическое отступление о лирике. 50 Cent, как говорят, — по жизни довольно резкий чувак. Чувак с прошлым торговца наркотиками и очень спорным будущим парня, которого соответствующие конторы скорее застрахуют на миллион от попадания под весенний дождь, чем на пятьдесят центов от пулеметной очереди в упор или от авиационного фугаса в холодильнике. Например,



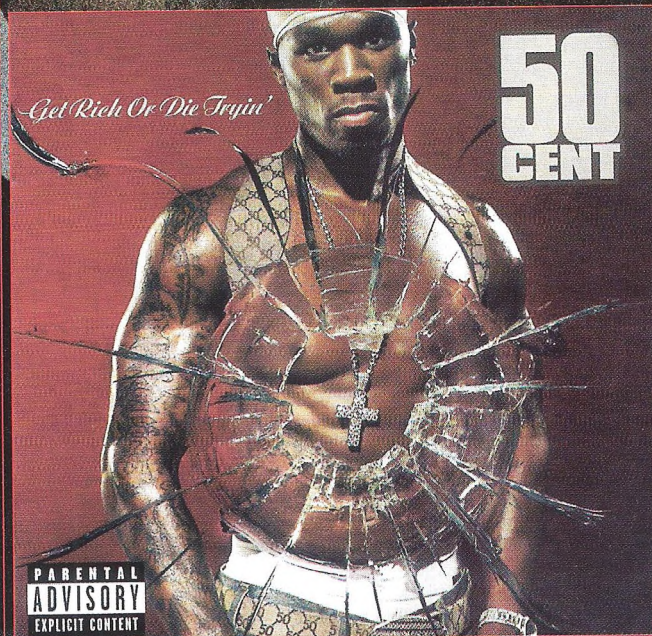
ти; я — король, который не может не дожидаться короны. Я — лучший, что-то вроде Али на пике его карьеры». (На самом деле, я только что сделал вам огромную услугу, переведа

а также то, что присутствует явно прослеживаемый «гров». Слушая этот диск на громкости выше средней, вы сознательно берете на себя ответственность за душевное здоровье соседей и за капремонт второй степени в их квартире.

Все треки закручены весьма достойно — по-настоящему диск удастся понять только со второго или третьего прослушивания. И еще потом недели две с удовольствием бубнеть вслед за речитативами «новой надежды гангста-рэпа».

Хотя, конечно, фраза в начале рецензии про втыкание в музон 50 Cent в течение неограниченного времени — все-таки метафора. После трех недель уже захочется втыкнуть что-нибудь посерьезнее. Например, вязальные спицы. Себе в барабанные перепонки.

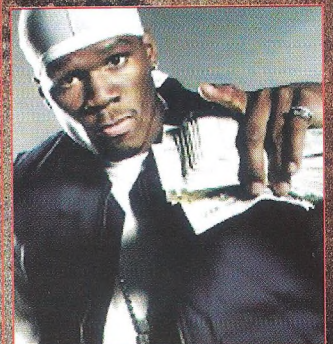
Olmer



Many Man (Wish Death) — очень характерная для текстовок 50 Cent телера о том, как же много людей желают смерти очень несчастного и черного парня. Впрочем, сам 50 Cent особо по этому поводу не сильно расстраивается. Вот строчка все из той же песни: «Я — алмаз в грязи, который нельзя не най-

на русский если не все тексты с альбома, то, по крайней мере, всю его суть и его основную (ничего, что я так это назову?) мысль».

Но вернемся к музыке. Две самых положительных особенности альбома — это то, что он (вот уж редкость для последних рэп-релизов) НЕ нагружает



«Мумий Тролль», похитители книг

Вот чего я никак не могу понять, так это наездов на замечательную группу «Мумий Тролль». Мол, тексты наркоманские, мелодии попсовые, рифмы не металлические, выступают кое-как, страну разграбили и вообще офигели. В поле на пахоту они за вас, конечно, не выходили, и вашего младшего братика не досматривали, но существенных поводов их не любить я все-таки не вижу абсолютно. И не вздумайте спорить – на сегодняшний день «Мумий Тролль» является самой профессиональной и одной из самых талантливых русскоязычных групп. Короче, с вами или без вас, но я собираюсь начать хвалебную рецензию на их новый альбом прямо со следующего предложения.

Новый альбом «Мумий Тролля» – официальный саундтрек к фильму «Похитители книг». (Ввиду того, что о самом фильме я мало что слышал или слышал только в привязке к альбому «МТ», то, наверное, не совсем понятно, музыка ли это к фильму, или же это фильм снимали к песням Лагутенко). Как бы то ни было, но если Илья подошел к заданию ответственно (а он никогда вроде бы не давал поводов подозревать его в обратном), то об этом фильме я уже сейчас могу рассказать очень многое – можете проверить меня при случае. «Похитители книг» – кино наверняка о любви, скорее всего, о любви двух не совсем обычных людей. Кино неспешное, без резких поворотов сюжета и особых творческих находок. Грустное,

сентиментальное, но при этом однозначно новорусское в том смысле, что нью-вейв-кино, наш авангард и гордость.

Что же касается альбома «Похитители книг», то это сборник треков абсолютно нешумных и максимально искренних. Настроение – лирическое и немного страстное – создавалось, разумеется, с учетом сценария, однако оно, по-видимому, очень близко и самому Лагутенко, так что вышло не вымучено и очень красиво.

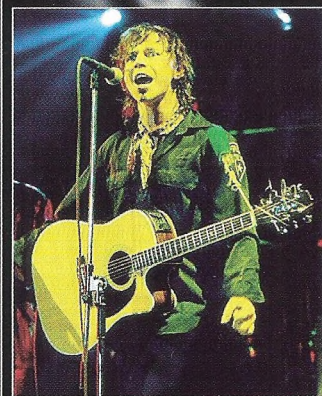
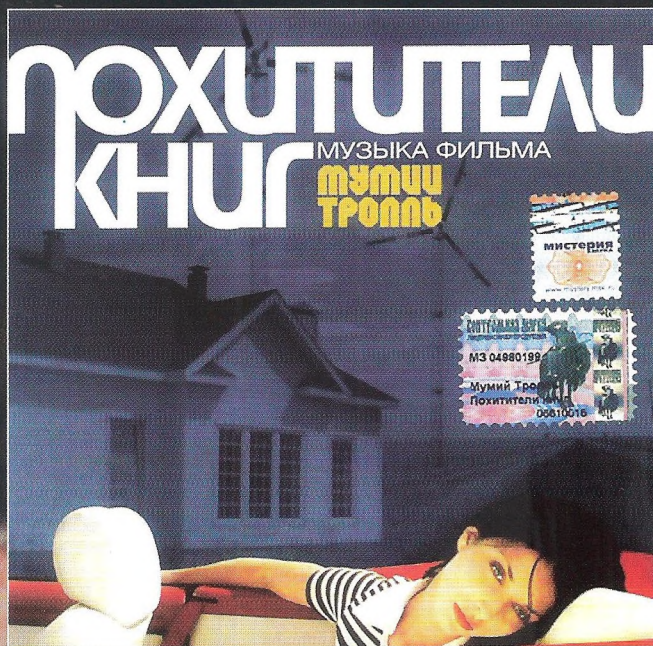
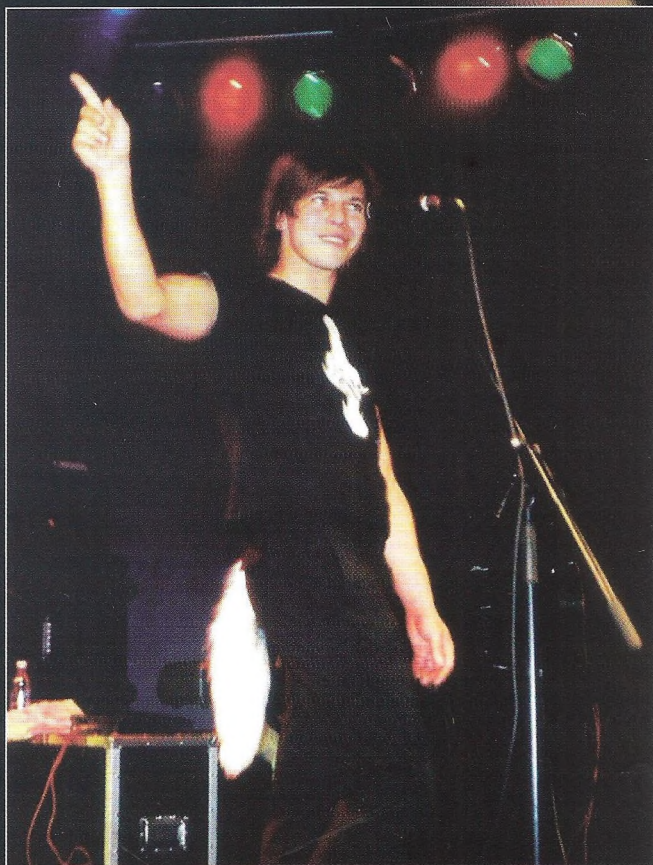
Группе не так давно исполнилось (на минуточку) 25 лет, и столь почтенному возрасту, казалось, легко можно было простить некоторую заштампованность и заикленность на своих прежних достижениях, как простили зубрам вроде «Арии» или той же «Алисе». Но «МТ» продолжают что-то упорно копать, выискивать и экспериментировать, как будто им еще надо кого-то завоевывать или кому-то что-то доказывать. Каждый трек в альбоме резко отличается от предыдущего и совсем не похож на следующий. Отличается как жанром (от французского шансона до фламенко), так и ритмом и подачей – от нежнейшего «Боксерского Вальса» до напористой «Медведицы».

Еще одним стимулом развития группы стало более активное участие в создании

композиций гитариста Юрия Цалера. Его струне принадлежит парочка совершенно офигительных инструменталов в альбоме. Будь «МТ» на четверть столетия моложе, где-то здесь, по идее, должна была обязательно следовать строчка: «Непонятно, по какому пути пойдет дальше эта замечательная команда, но заявленный ею потенциал и разнообразие тем не могут не радовать. Будем с огромным вниманием следить за дальнейшими достижениями этого многообещающего коллектива».

Держитесь рядом, я резюмирую. «Похитители книг» – музыка умная, со своим настроением, качественно продуманная и красиво сыгранная, будит в душе самое лучшее и мешает спать самому хорошему. Короче, вам, малолетним садистам, будет самое оно.

Olmer



Грузил@



AdsCleaner, версия 3.0

В интернете две беды – дороги (каналы) и дураки, понятное дело. Дорога, ведущая во всемирную сеть, у нас, как правило, одна, и не слишком широкая, и если на ней к тому же толчется толпа дураков, то это совсем беда. Я сейчас говорю о тех специально обученных дураках, которым платят деньги за то, что они демонстрируют свою интеллектуальную фригидность публично, а именно – о баннероделателях. Это, конечно, не спамеры, которых вообще нужно обливать клубничным сиропом, ставить в позу аиста и сбивать грузовиком, груженым кирпичом. Но если подумать, баннеры – это еще хуже, чем письма наших маркетологов от сохи. Они отнимают не только наше время (страница грузится значительно дольше), но, самое главное, наш трафик, а это (дружно напряглись) – наши деньги.

Программа, которая вмиг сделает наблюдаемый вами интернет на порядок менее продажным, называется AdsCleaner. Она умеет блокировать рекламные баннеры и всплывающие (pop-up) окна, что крайне позитивно влияет на иммунную и нервную системы. Но кроме того, чудо-программа может предложить:

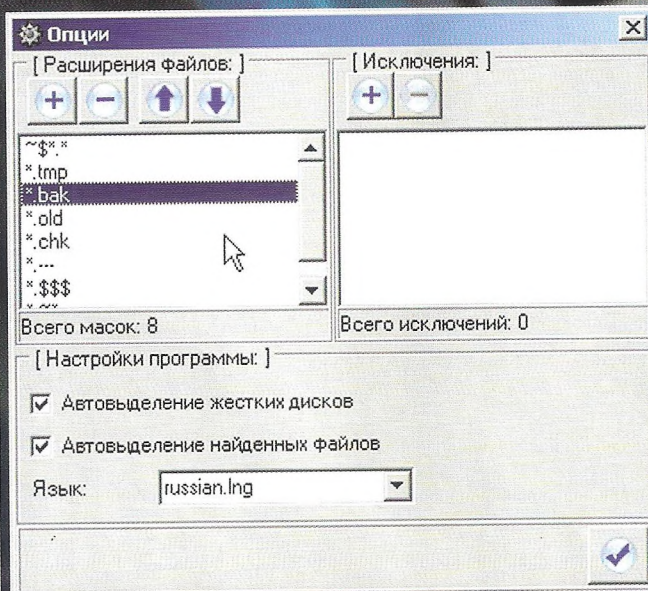
- очищать всю информацию о вашей деятельности в сети;
- загружать одним кликом мыши одновременно множество страниц;
- избегать повторного просмотра одних и тех же веб-страниц;
- делать комментарии к посещенным страницам;
- переводить и озвучивать веб-страницы;

- ускорять доступ к нужным страницам с помощью «Быстрых групп»;
- возобновлять работу в интернете с того же места, где вы ее завершили.

Как видите, предлагаемая только самое полезное. Спрашивайте программу по следующему адресу: <http://www.adscleaner.com/download/adscleaner.exe>.

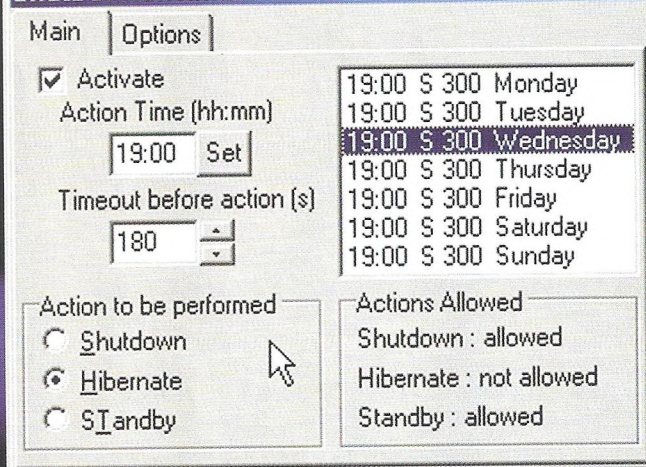
Disk Cleaner v1.41 (build 25).

Отличная утилита для чистки диска от «мусорных» файлов. Под этим «мусором» подразумевается не столько ваша коллекция mp3 и стишки в doc-файлах, сколько временные и ненужные системе файлы (*.tmp, *.bak, *.old и другие). Файлы эти имеют свойство плодиться, как юные китайцы в темной комнате, и заполнять все свободные щели на вашем винчестере. Этот виртуальный целлюлит – задумка альянса сатаны и производителей винчестеров, вот что я вам скажу. Наш долг – с ним бороться и впредь не допускать.



Программа позволяет указывать свои варианты лишних файлов по маске, что даст возможность делать зачистку более предметно. Попросить Disk Cleaner v1.41 можно по следующему адресу: <http://www.tedit.web.ur.ru/files/dcbeta.zip>.

ShutDownOnTime



ShutDownOnTime v1.0.

Мегаутилита для таких полуночников, как я, которым клавиатура мягче всякой подушки. Если у вас, как и у меня, нет заботливой тети, что придет часа в три ночи специально, что-

бы выключить вам компьютер, то ShutDownOnTime с радостью возьмет на себя ее функцию. Программа умеет выключать (или усыплять) систему в определенное время и, главное, умеет делать это без звукового сопровождения: «Блин, ты хоть раз как человек в кровати переночевать можешь?!». Можно выставить время на каждый день недели. При срабатывании таймера ShutDownOnTime предупредит о выключении системы (если что, процесс

можно прервать) и вырубит комп.

Попробуйте попросить ShutDownOnTime по этому адресу, уверен, не откажут: http://windmeter.ouvaton.org/ShutDownOnTime/bin/ShutDownOnTime_v1.00.exe.

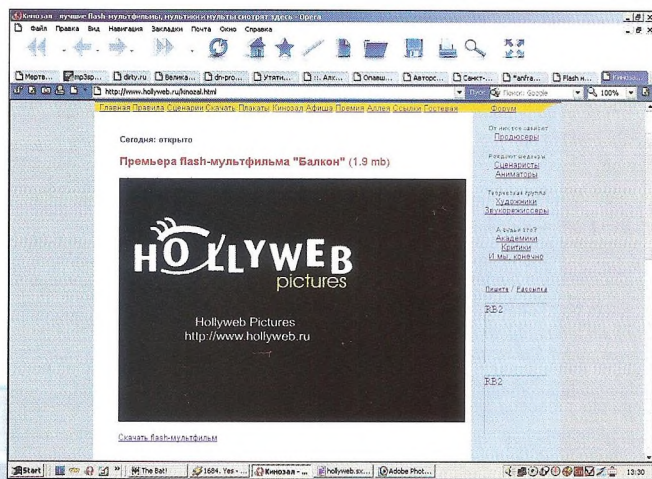
Разное

И то, о чем бы нам тоже хотелось упомянуть, но уже совсем кратко.

1. Добавляем себе в контактный лист ICQ-юзера 167510139 и получаем неплохой онлайн English-Russian переводчик. Пишем слово на английском – получаем перевод на русском.
2. Лучшие игры восьмидесятых годов: Space Invaders, Pacman, Duck Hunt, Asteroids и другие. Пока вы играли в «наполни подгузник», мы наслаждались этим:

<http://www.80smusiclyrics.com/games/>.

Все в сеть!



www.Hollywood.Ru

Ну что, мегаталантливые мои, пора бы выходить из тени безвестности. То, что о вас уже трижды писали в школьной стенгазете в рубрике «Это что ж он, блин, творит, гад?», — это, конечно, почетно, но не совсем тот масштаб, к которому мы стремимся: чтоб по ходу гонять со Спилбергом в гольф по уик-ендам и стрелять очень странные папиросы у Микки Рурка. А для этого нам надо себя проявить и засветиться перед массами. Hollywood — это далеко и все говорят по-английски, а вот Hollywood — это самое то, с чего стоит начинать.

Строго говоря, Hollywood.Ru — это тусовка по интересам. Здесь в форумах зависают те, кому интересно создание

мультимедиа как творческий процесс. Конечная и как бы идеальная цель этого общения — создание полноценной команды (сценарист, иллюстратор, звукорежиссер и т.д.), которая в конечном итоге (вот еще одна конечная и тоже идеальная цель) создаст мультимедиа.

Жизнь парней вроде нас — и так сплошной мультимедиа очень странной анимации и сюжета, так почему бы не поведать о нем другим? И не так уж и важно, что вы конкретно не умеете — совершенно бездарно монтируете звук или ваши сценарии — самые дебилские из всех, что когда-либо были записаны шариковой ручкой на клетчатой бумаге. Здесь вы можете облажаться по любой из категорий — команду можно подобрать

столь гибко, что вашу бездарность обязательно кто-нибудь компенсирует.

Эта схема, как ни странно, действительно работает, в чем можно легко удостовериться, хотя бы посмотрев дебютный мульт этого ресурса, снятый по, так сказать, сценарию, который я рискну привести здесь:

*Маленький мальчик с балкона
сорвался,
Скоро внизу его крик оборвался.
Бабушка в ужасе кинулась ланью —
Нет, не задел он горшочек
с геранью!*

Уже чувствуете родство с этими циниками и беспредельщиками?

www.lexa.ru/lexa/black/

По этой ссылке находится, наверное, самый амбициозный проект из всех когда-либо упоминавшихся в «Паутине». Идея проекта — мегачел, ацкий обозреватель, нерв Рунета Александр Гагин. Дизайн — Казимир Малевич, художник. Содержание — весь российский интернет.

Сайт — окончательный и бескомпромиссный ответ на вопрос: «Куда бы податься в интернете, посмотреть чего-нибудь новенького?», не оставляющий никаких шансов на то, что подобный вопрос появится в обозримом будущем. «Черный квадрат» — это не мегапортал,

а скромная геометрическая фигура, каждый пиксель которой — веб-сервер второго уровня, расположенный в доменах .RU и .SU. Очень медитативная вещь. Ты просто клацаешь на квадрат и попадаешь на электронные странички, на которых никогда не был и на которых делать тебе в общем-то нечего.

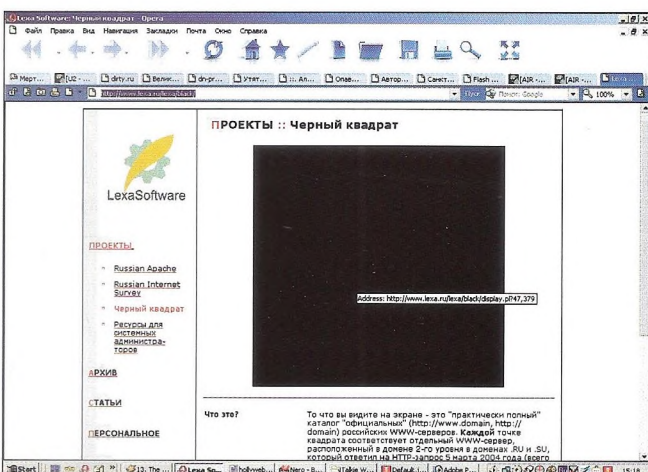
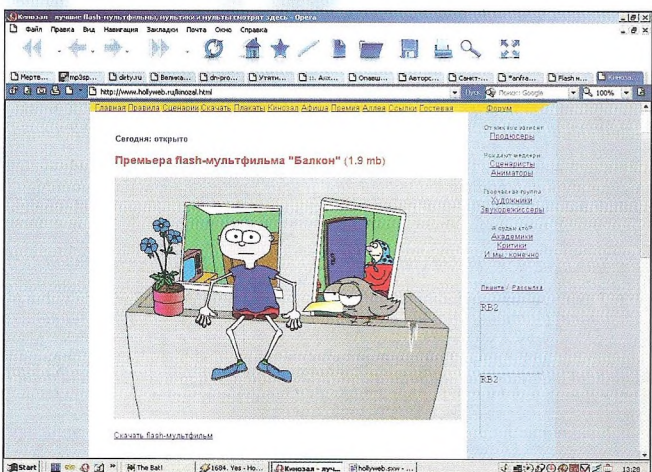
Это мне почему-то напомнило одну историю из студенческой жизни. В общежитии у нас был большой напряг с деньгами и личным обаянием. Обычно мы приглашали одну красивую девушку и покупали одну бутылку жидкости, которая наверняка была сделана не из этилового спирта. Потом мы выключали свет, задергивали шторы — так, что абсолютно ни фига не было видно, и начинали гуляния. И каждый думал, что это именно он обнимает ту самую красивую и пьет с ней на брудершафт. Девушка была необычайно хороша, и мне казалось, что я тоже ей нравлюсь. С каждым разом мне казалось это все больше.

Та пьянка начиналась, как и все другие. Мучительно долго тянулось время, но я знал, чего ждал. Минута за минутой, бесконечно длинные. Я подбирался все ближе. И наконец, в ухо мне кто-то страстно задышал следующие слова: «Леха, мне кажется, я их раскусил, эти девки вот уже две недели разводят нас — они втихую уходят через окно».

А еще в том году я лез в окно нашей комнаты на втором этаже, сорвался и упал.

В общем, забудьте об этой истории.

Olmer



Обалденный прирамбас

Совершенно чумовые гарнитуры для мобильных телефонов продаются на сайте Pokia.com – трубки от проводных телефонных аппаратов начала и середины прошлого века. Полный яд, как вы сами сможете убедиться, посмотрев на картинку. При этом стоимость этих гаджетов на аукционе eBay более чем приемлема – за модель с раздельным динамиком и микрофоном на манер антикварного аппарата автор просит около 10 фунтов, что дешевле большинства фирменных гарнитур.



То, что я просто обязан сделать в этой жизни, так это где-нибудь в переполненном вагоне метро достать из-за пазухи такую трубку и так небрежно, глядя тупо перед собой, сказать: «Але, дорогая, никак не могу отослать со своего мобильного SMS – это так с-т-р-а-н-н-о!».

сами производители. Мне кажется, что их уже давно следовало бы именовать фотоаппаратами с коммуникационными возможностями или что-то вроде того. Ну, чисто пропорционально прикиньте стоимость таких агрегатов и размеры электроники, отвечающей за цифровое фото и за связь, и вы поймете, что я, как обычно, прав.

Взять хотя бы K700. Он даже внешне напоминает цифровую мыльницу. Интегрированная в телефон камера снабжена вспышкой и зеркальцем для автопортрета. Помимо снимков VGA-разрешения, есть возможность записывать видео. В роли видеоискателя в фоторежиме выступает большой TFT-дисплей с разрешением 176x220 пикселей. При этом можно хранить довольно солидный фотоархив – памяти в 32 Мб хватает примерно на 450 снимков. Из других фиш стоит отметить радиоприемник с памятью на 20 станций и поддержку трехмерных изображений в Java-играх и приложениях. Размеры телефона – 99x44x13 мм, вес – 90 граммов. Время работы в режиме разговора – до 420 минут, в режиме ожидания – до 360 часов. Начало продаж этой штуки, с которой можно звонить, – третий квартал текущего года.

совсем недавно решились поделить игрушкой с остальными. Самая маза аппарата – оригинальная конструкция шарнирного соединения клавиатуры и панели экрана. Телефон можно использовать как с закрытой клавиатурой, управляя лишь 5-позиционным джойстиком и функциональными кнопками, так и в качестве цифровой камеры.

Разрешение матрицы в 1,3-мегапикселя позволяет, в принципе, не держать в доме других фотоаппаратов. Думаю, снимки 1280x960 удовлетворят требованиям любого домашнего фотоархива. Причем просматривать полученные снимки можно прямо на телефоне, благо, TFT-экран с диагональю в 2,6 дюйма, отображающий 262 тыс. оттенков, вполне позволяет. Да что там, вообще можно отказаться от всякой вспомогательной техники и хранить фото прямо на телефоне – память аппарата расширяется при помощи сменных карточек Memory Stick Duo.



Как и в предыдущей модели, здесь также предусмотрен режим непрерывной записи видео, поддержка новой версии Java-платформы (Java 2.0) и открытой технологии 3D-графики в Java-приложениях –

Hi Corp Mascot Capsule Engine. Габариты аппарата – 107,5x49x24,5 мм, вес – 137 граммов. Время работы

Два по 700 от Sony-Ericsson

Компания SonyEricsson выпустила два новых high-tech-телефона с фотокамерами – K700 и S700. Телефонами их почему-то упорно продолжают называть

Еще более продвинута другая модель от SonyEricsson – S700. Ранее этот агрегат, как это у них частенько водится, японцы нагло хомячили от всего мира и лишь



в режиме разговора – до 420 минут, в режиме ожидания – до 300 часов. По официальным данным, есть шанс купить S700 начиная с четвертого квартала 2004 года.

В качестве бесплатного бонуса к новости – несколько слов о модели Z500. Сам по себе телефон мало чем примечателен, но интересна в нем поддержка двух технологий – EDGE и Push to talk over Cellular (PoC). Поддержка EDGE (10 класс) гарантирует высокоскоростной обмен данными (до 240 Кб/с), а технология PoC реализует в телефоне функцию своеобразной рации, по которой владелец Z500 может общаться с другим владельцем подобного

аппарата. Получается что-то вроде walkie-talkie через GSM. Нечто похожее сделала совсем недавно Nokia в своей 5140. Это, безусловно, модная фишка, беда лишь в том, что пока ее планируют продавать только в Южной и Северной Америке, и то с третьего квартала 2004 года.

Телефон вместо кошелька

В Японии, которая является неким общепризнанным ориентиром в области технического прогресса, местные аналитики уже давно и серьезно рассуждают о «кэйти» – то ли новой субкультуре, то ли техногенной эпидемии и всеобщем помешательстве.

Кэйти – это мобильник, с помощью которого японцы смотрят телепрограммы, принимают и посылают домашние видеополоски, скачивают и слушают музыку, используют систему навигации,

играют в видеоигры, сканируют штрих-коды на товарах и даже используют мобильный телефон как караоке. По сути, все идет к тому, что эти крошки вскоре полностью заменят всю орг- и развлекательную технику.

Еще один шаг в направлении подобной унификации не так давно сделали американцы. Теперь в США можно купить баночку «Пепси» в торговых автоматах, даже не вынимая кошелька из кармана, оплатив счет с помощью мобильного телефона.

Помимо упрощения обслуживания, эта система расчета позволяет продавцам более эффективно поддерживать работу торговых автоматов. В реальном времени к ним поступает информация о количестве бутылок в автомате, кроме того, отсутствие в автомате наличных денег исключает воровство и проблемы с деформированными монетами.

Специалисты предсказывают, что данная технология быстро приживется и в других торговых системах: сетях быстрого питания, бензозаправках, мойках, парковках и т. д.

Мобила рулит миром.



Olmer

Новые поступления!

Единомышленники!
Пора обзавестись атрибутами от любимого журнала: футболками, кепками, носочками в рубчик «Шпиль!», платочками с радостными лицами редакторов!

Приобрети СВОЕ лицо!
Мы с вами одной кровью!

Фирменный рюкзак «ШПИЛЬ!»

39 грн.,
включая стоимость
доставки почтой

Фирменная сумка «ШПИЛЬ!»

40 грн.,
включая стоимость
доставки почтой

Фирменная бандана «ШПИЛЬ!»

15 грн.,
включая стоимость
доставки почтой

Фирменная футболка «ШПИЛЬ!»

35 грн.,
включая стоимость
доставки почтой

Для оформления покупки, с доставкой почтой:

1 Перечислите получившуюся сумму на наш расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с № 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киев, МФО 320735, код ОКПО 302628

2 И обязательно вышлите почтой доставочную карточку по адресу: 000 «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, г. Киев, 02160

Я покупаю:

| | Стоимость, грн. | Да! |
|-------------------|-----------------|-----|
| футболку «ШПИЛЬ!» | 35,00 | |
| бандану «ШПИЛЬ!» | 15,00 | |
| рюкзак «ШПИЛЬ!» | 39,00 | |
| сумку «ШПИЛЬ!» | 40,00 | |
| Итого | | |

Доставочная карточка

ФИО

Индекс

Почтовый адрес

Тел./факс



Приглашаем также в магазины DiaWest, где можно приобрести новинки летней коллекции от журнала «Шпиль!», пр. Красных Казаков, 8; ул. Гната Юры, 20.

как делать дождя пикачу



Все любят покемонов, поэтому мы решили помочь вам воссоздать кумира буквально своими руками. Пикачу получится как живой.

Вот что вам нужно для работы (кроме нашей крайне ацкой выкройки):

– белый и желтый мех (мы порезали на части детскую двухцветную шубку);

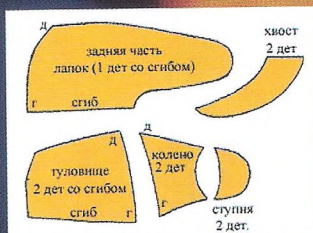
- пуговицы (для глаз);
- бусинка (нос);
- вата.

В принципе, вместо меха можно взять дерматин или нейлон, а вместо пуговиц – значки пионеров (продаются на рынках), вместо ваты можно использовать песок. Особо хардкорным ценителям покемонов рекомендуем вместо ваты набивать покемона свинцовыми шариками.

Из того материала, который вы считаете

желтым мехом, режем:

- голову – 2 детали;
- уши – 2 детали;
- передние лапы – 4 детали;
- лоб – 1 деталь;



- туловище – 2 детали со сгибом;
- задняя часть лап – 1 деталь со сгибом;
- колено – 2 детали;
- хвост – 2 детали.

Из того, что у вас называется белым мехом, вырезаем:

- уши – 2 детали;
- ступни – 2 детали.

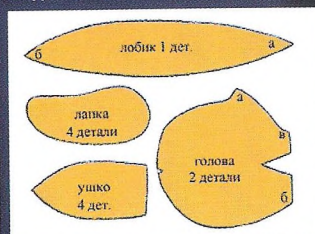
Дальше можно работать интуитивно – покемон в вашей голове сам подскажет, что делать. Но мы рекомендуем проводить сборку покемона в следующем порядке.

Сшить уши, вывернуть, сшить голову, уши приложить к голове в местах, где нарисованы засечки, пришить лоб к голове по линиям «а-б», сделать закрепки в местах пришивания ушей. Сшить голову по линии «а-в», голову вывернуть и набить свинцовыми шариками. Отверстие по ниж-

нему срезу стянуть и сшить.

Пришиваем глаза, нос, к одной из деталей туловища пришиваем детали коленей (линии «г-д»), а к другой – заднюю часть ног по линии «д-г-д».

К коленям пришиваем ступни, после чего стачиваем получившиеся переднюю и заднюю половины туловища по плечам, боковым срезам и по ногам (не забудьте задние части ног согнуть



в области пяток). Оставляем только небольшую дырку в верхней части туловища, выворачиваем и набиваем тем, чем набиваем все остальное.

Пришиваем голову к туловищу.

Собираем и сшиваем передние лапы, выворачиваем, набиваем, зашиваем потайным швом. Пришиваем лапы к туловищу.

Сшиваем хвост, выворачиваем и набиваем. Пришиваем хвост к туловищу потайным швом.

Ну вот, мы добились этого без курения!

Удачи вам и крепкого психического здоровья!

01.04.2004





У ході акції «Фантастричний комп'ютерний тиждень»
15-17 квітня Торгово-Промислова Палата України
м. Київ, вул. В. Житомирська, 33

Міжнародна асамблея фантастики

ПОРТАЛ
www.interportal.info

- Зустрічі з відомими письменниками-фантастами
 - Майстер-класи
 - Художня виставка
 - Кінопокази
 - Книжковий ярмарок
- та безліч цікавих сюрпризів

Також в рамках Ф.К. Тижня:
Ярмарок-продаж комп'ютерної техніки «Мій комп'ютер»
Фестиваль комп'ютерних ігор «Ігроград»

Організатори

Інформаційна підтримка

МОЙ
КОМП'ЮТЕР



реальность
фантастики

МОЙ
КОМП'ЮТЕР

СофтПресс

Мир связи

hi-Tech

СНІР

комп'ютери

COMPUTERWORLD

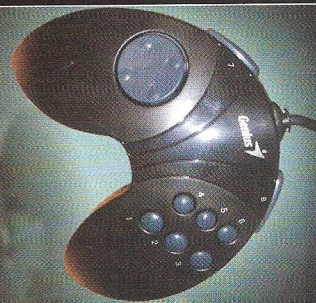
TV-ПАРК

ШПІЛЬ!

1

5

Мегаацкий тест геймпадов



Бывает, сидишь, давишь клавишу, и тут какая-то свинья из игры делает что-то такое, что так и хочется швырнуть клавишу ей в рожу. Обычно приходится обходиться лишь плевком в монитор... Но есть, есть выход из положения! Если ты хочешь всегда иметь под рукой прикормку, который при желании можно запустить в экран, то нужно купить геймпад.

Реально все совсем не так, и только акцией (но никак не любимым моником и падом) можно уничтожать такими циничными способами, а геймпад в некоторых случаях – более чем полезная альтернатива клавише и мышке. Конечно, в «Кваку» играть с джойстиком – это полный маразм (хотя такая опция в самой «Кваке» есть), но вот гоночки-лёталки-файтинги и платформеры – это то, что доктор заточил под геймпад.

Мы долгое время умалчивали о самом факте существования геймпадов, но после нескольких звонков и одного-двух мешков с письмами, где нас просили рассказать, какие есть геймпады и что из них

заслуживает внимания, нам пришлось уступить. Наслаждайтесь! Вот вам сводный тест геймпадов для компа от журнала «Шпиль!» и нашей шпильной тестовой лаборатории!

Конъюнктура

Когда мы решили делать сводный тест, сначала схватились за... Я лично схватился за дрын, Lich – за кошелек, а Olmer – за голову... В общем, кто за что схватился, и мы начали думать, как же можно протестить все те геймпады, которые наверняка продаются во всех магазинах страны? Каждый думал: «Ну, я-то видел всего пару штук в магазине, но наверняка их куча кучева, и все разные! Как мы сможем протестить сотни и тысячи падов?» Ан нет! Оказалось, что на рынке Украины постоянно присутствует в большом количестве около пятидесяти моделей геймпадов (с вариантами), а остальные завозятся по случаю или продаются какими-то фирмами, которые не имеют развитых сетей сбыта. Короче, это значит, что купить такие редкие модели довольно сложно. Вот и получилось, что у нас в тестировании представлено четыре марки, которые «широко»

(не менее двух моделей) представлены в нашей стране – Genius, Logitech, Trustmaster и Maxxtro. К слову, устройства от Gembird, которые могут вам попасться – это те же Maxxtro. Еще аналогично может попасться Typhoon. Кроме того, пады Trustmaster могут продаваться под названием Guillemot.

Фичи

Итак, что у нас имеется? Восемь моделей падов плюс их модификации, о которых скажем отдельно. Все пады объединяет наличие крестовины, сделанной так или иначе, но по сути одинаковой – под каждой из четырех «вершин» крестика имеется кнопка. Управление этими кнопками не отличается от управления кнопками клавиш. А вот джойстики, которые приспосабливаются на некоторых моделях – это уже нечто совсем другое. Их отличие в том, что они аналоговые и воспринимают не выбор одной из четырех координатных кнопок, а угол и дальность отклонения верхней точки джойстика от центра (который выставляется при калибровке). Так что джойстик имеет просто неоспоримое преимущество – им можно гораздо более точно и аккуратно управлять.

Далее, еще одна вещь, имеющаяся во всех моделях падов – кнопки управления. Их обычно не меньше четырех, лучше когда их шесть или восемь, но бывают модели с немеряемым количеством этих кнопок, и все они располагаются под большим пальцем правой руки.

В падах опционально, то есть далеко не всегда, бывают (и это правильно!) так называемые «шифты» – от английского shift, что значит «переключать». Это кнопки на задней (дальней от игрока) панели пада и лежат они под указательным и средним пальцами. Ими в игре обычно переключается камера, включается следующая цель, вид оружия и все прочее, что можно переключать. Хорошо, когда они есть, а еще лучше, когда их есть не два, а четыре (шесть – это, скорее, перебор, чем достоинство).

Более редкая штука – руль. Нет, руль в традиционном понимании этого слова пока к падам не крепят – разработчики явно не употребляют запрещенных в развитых странах стимуляторов, а посему с головой у них все в порядке. В качестве руля используется небольшая планка, которая крутится вокруг своей оси, (Genius Maxfire G-09D) или кнопки со стрелками (JPD140 от Maxxtro).



Еще одна опция – вибра или обратная связь. Эта штука вибрирует точно так же, как виброзвонок в телефоне, только сильнее, и сделана она, как в телефоне, с помощью вибромоторчика, режее двух, встроенных в пад. В общем, в игре это выглядит так: самолет падает, или вы врезались на машине, или кто-то дал вам по башке, или был сделан какой-то крутой комбос, и джойстик начинает колбасить – он трясется, показывая, что все очень плохо, или наоборот – все очень круто. Информацию о наличии вибры нужно искать на коробке, потому что внешне и на вес пады с обратной связью ничем не отличаются от падов без вибры. Обычно если в паде есть вибра, то это как-то указано в названии – это или Rumble, или Power, или Active, или еще что-то такое «активное».

Редкостная фишка, которая не попала в нам в тех падах, что были на тестировании – это motion sensor, по-нашему говоря – «датчик движения», который по сути является не датчиком движения, а датчиком наклона. С помощью пада, у которого есть эта фишка, можно управлять персонажем (машиной, самолетом или еще чем), не нажимая кнопок, а просто

наклоняя пад вправо-влево-вперед-назад. Сначала сложно, а потом – ничего, привыкаешь. Эту фишу можно встретить, но редко. Но можно. Но мы не встретили.

Интерфейс



Теперь о модификациях. В наши цепкие геймерские лапы попало два типа устройств. На фотках, например, изображены цепкие лапы знатного истребителя нечисти – The Licha, который, как известно, был участником всех Всеукраинских чемпионатов по Mortal Kombat, в которых с завидным постоянством попадал в верхнюю часть турнирной таблицы. Да, так вот, разъем интерфейса Gameport стандартно располагается на планке звуковой карты и выглядит как обычный разъем неприятного оранжевого цвета. Но это не значит, что существуют только такие конфигурации падов: у многих производителей все модели падов выпускаются для USB и для Gameport. Что касается стабильности и всего такого прочего, USB-устройства подключаются легче, не требуют какой-то особой установки (откалибровать их все же стоит, да и профили нужные поставить), а девайсы

для Gameport подключаются с небольшими трудностями, после которых, правда, работают точно так же. Еще одна разница между этими двумя интерфейсами – количество подключаемых устройств. В единственный слот Gameport можно, конечно, попытаться засунуть больше одного разъема, но это чревато дурдомом. А вот портов USB в современной машине обычно ну никак не меньше, чем два, а то и все четыре (через повторители и прочие хабы можно расширять их до 16-ти работающих с игровыми устройствами портов). Так что если вы хотите замутить на одной машине мультиплей, то нужно покупать, ясное дело, только USB-пады. Но если вы собираетесь вспоминать молодость (юность, детство, младенчество) и играть в игры под DOS, то тут, конечно, придется покупать пады для Gameport, который «виден отовсюду»: USB – это привилегия Windy.

Мы, конечно, девайсы не взвешивали (в следующий раз, скорее всего, взвесим), но вообще тяжелый пад – это хуже, чем легкий по причине того, что пад находится в руках в течение всей игры, и чем дольше и увлеченнее играешь, а особенно с motion sensor, тем тяжелее становится геймпад. После трех часов напряженной рубки боек или езды по трассам мира модель с множеством прибабасов и батареек внутри постепенно



превращается в ящик с гантелями, которым почему-то приходится легко помахивать, да еще осознанно нажимать на какие-то кнопки.

Logitech Cordless Rumblepad WingMan

Самый прикольно оформленный беспроводный геймпад (с точки зрения нашего великого ацкого мачо) с обратной связью, о чем говорит индекс rumble, – это одна из вариаций Rumblepad WingMan от Logitech. Другая модификация, ничем не отличающаяся от этой, крепится к компу с помощью специального черного шнура, а не радиоволн. В общем, существует такой же, но с USB-интерфейсом.

У беспроводного девайса есть большой плюс – 6 метров свободы, то есть с ним можно играть на расстоянии до 6 метров от USB-передатчика. Самый большой минус – вес пада. Четыре батарейки все-таки весят прилично, и это может быть проблемой для детей. Да и взрослый дядя-тяжелотлет через несколько часов вззоет от напруги. Конечно, играть много часов подряд вообще вредно, но играют же.

Компьютеры программы

Льготная подписка на II полугодие 2004 г. со скидкой 20% для студентов и преподавателей



Наши реквизиты:

Получатель: ООО «Декабрь».

пр-т Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160. Тел./факс (044) 553-3986, 550-2092; р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

Условия оформления подписки

- 1 Оплатите на расчетный счет стоимость подписки
- 2 Разборчиво заполните доставочную карточку
- 3 Обязательно отправьте в адрес редакции доставочную карточку, копию документа об оплате, а также копии документов, подтверждающих вашу принадлежность к числу учащихся или преподавателей

акция продлится до 1 июля 2004 года

Льготная подписка через редакцию

| Журнал | Стоимость | К-во подписок | Итого |
|--------------|-----------|---------------|-------|
| «К+П» с CD | 48 грн. | | |
| «К+П» без CD | 30 грн. | | |

Доставочная карточка

Ф.И.О.

Организация

Индекс

Почтовый адрес

Тел./факс



Работает этот пад на частоте 2,4 ГГц более 50 часов (поэтому лучше запастись аккумуляторами, а не тратить все время на батарейки – по четыре за раз). Частота 2,4 активно используется в бытовой технике, поэтому, в принципе, пад может давать помехи в телефоне или действовать на цифровые видеокамеры и другие девайсы. Конечно, вероятность совпадения мала (пад может скачкообразно менять частоту, чтоб соскочить с занятого диапазона), но она есть.

В комплекте с падом идут компакт-диск с драйверами и всяким таким прочим – игрой для теста девайса и программой Profiler для создания профилей для игр, а еще в коробке лежит куча буклетиков и инструкций. Профиль игры по традиции включает в себя настройки чувствительности и настройки для каждой кнопки – все это дело можно менять.

Отлично пад показал себя и в Win, и в DOS, что говорит о серьезности дров и девайса.

В этом паде есть два джойстика и крестовина, ползунок для изменения тяги, 6 стандартных кнопок и еще 4 шифта – аккурат под средним и указательным пальцами. На верхней панели есть еще кнопки Start, Mode (переключение режи-

ма) и Rumble (включение обратной связи).

Геймпад вполне достойный: два аналоговых джойстика (это сила, однозначно), а также куча кнопок, вибра, ползунок. Правда, есть два недостатка: пад довольно большой (хотя для среднего размера ладони вполне удобный) и тяжелый. Для тех, кому нравится эта модель, но кто собирается играть больше 4-х часов в день, мы рекомендуем брать такую же модель, но с USB-интерфейсом – в ее названии отсутствует индекс Cordless.

А вообще, если у вас есть чуть больше 50 у.е., то определенно must have!

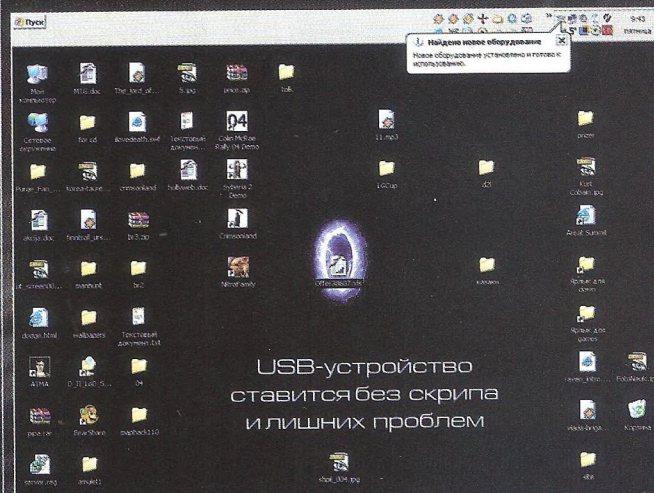
Logitech Precision USB Gamepad Wingman Младшая

модель в линейке



падов от Logitech не отличается особыми наворотами, но в целом оставляет хорошее впечатление.

не было. Пад нормально работала во всех режимах и со всеми играми, что нам понравилось. Сверху на нем крестовина и 4 кнопки плюс две шифты на задней панели. Держать его очень даже удобно, длинные рукоятки ни во что не упираются и жить не мешают. Берется пад удобно, держится крепко, и все органы управления под рукой, точнее, под пальцами. Да, между прочим, дрова в комплект не входят, но зато



USB-устройство ставится без скрипа и лишних проблем

ние. Это USB-девайс, а значит, как вы догадались, проблем при инсталляции на машину с Win XP

по традиции имеется куча буклетиков и инструкций, в которых написано, с какой стороны на компе находится разъем USB и как в него воткнуть шнурок USB.

Пад довольно приятный во всех отношениях, не клещит, не лязгает, после падения с 8-го этажа остался цел и невредим. (Ой! Проговорились! Как нехорошо вышло!). В общем, если вы любите надежную технику при небольшом количестве опций и цене около 80 гривен – это ваш выбор.

Genius MaxFire G-08X

Первое из двух «гениальных» устройств (как и второе, подключаемое к геймпорту) – это модель 08. Немного непривычный внешний вид с толстыми ручьяками не значит, что пад держать неудобно. По большому счету, совсем не удобных геймпадов не делает никто, просто все они в той или иной мере удобны. Но некоторые удоб-



А при цене меньше 30 гривен – так просто уникальное явление.

ны для колки орехов, а некоторые – для того, чтобы бросать их как бумеранг. Этот геймпад удобен даже в игре, и даже очень. Чуть поклацывающее кнопками устройство нормально распознали системой – в комплекте к нему идут дрова на компакт. Никакие бумажки с инструкциями, кстати, в комплект не входят.

Имеется: крестовина – одна штука, стандартных кнопок – шесть штук, шифтов – две штуки.

Шифты здоровенные, и промахнуться по ним так же сложно, как и промахнуться по шифтам Logitech Precision. В общем, хорошая штука, удобная и эргономичная.

Genius Maxfire G-09D

Genius Maxfire G-09D – второе навороченное устройство на рынке падов в Украине. Вообще это, по большому счету, не геймпад, а, как заявляет сама компания Genius, «пад-руль-джойстик с обратной связью» в одном лице. Как такое может быть? Ща мы все расскажем!

В первую очередь нужно сказать о том, что это девайс с самым большим количеством проводов – их аж два. Первый провод идет от пада в геймпорт, а второй из разъема, втыкаемого в геймпорт, идет к розетке 220 В. Это сделано для обратной связи. Если другие пады трясутся в случае чего, то этот подает 220 В на кнопки и трясется геймер.

Шутка.

На самом деле почти так все и есть, и питание действительно нужно для обратной связи – от сети питается вибромотор обратной связи, потому что напряжение и ток в геймпорте, в отличие от USB, слишком малы для подкормки дрожжащего моторчика.

Органы управления в паде – это крестовина, джойстик, тот самый рулик, 6 стандартных кнопок и 4 шифта на задней панели. Руль в этом геймпаде – не руль вовсе, а небольшая планка, проворачивающаяся вокруг оси, на которой закреплена крестовина. Планочка может помочь при плавном рулении в Need for Speed и других подобных играх. В файтингах она работала на поворот игрока на 180 градусов и была, в общем-то, довольно полезна.

В комплекте к паду идет достаточно подробная инструкция, как ставить дрова и устанавливать девайс. Прочитаешь – все понятно, начинаешь ставить – все еще проще. После установки дров становится доступна программа настройки пада, в ней можно назначить кнопку для включения обратной связи, и

только после активации вибры она начина-

ет работать и распознаваться соответствующими играми как устройство с обратной связью.

Что касается удобства пада, можно сказать, что он вполне удобен. Реально. Тонкие ручки в больших руках не теряются и довольно ухватисты, для маленькой руки они просто супер. Кнопки расположены удобно и все попадают под палец с первого тычка. Как и в первом девайсе, кнопочки чуть поклацывают, но это не мешает.

Для стоимости менее 100 гривен девайс весьма продвинул и крут. Хорошая штука.

Maxxtro Digital Gamepad Pro JPD140

Продвинутая модель

от Maxxtro стоит всего ничего – примерно 50 гривен. Пад довольно удобный, легкий, не гремит, не клацает. Подключаемый к Gameport, работает во всех операционках и требует особо осторожного отношения.

В руке лежит удобно, все кнопки сразу попадают под пальцы. Из органов управления у него есть крестовина (куда без нее?), полуруль-получерт-те-что – он же две кнопки поворота на 180 градусов (довольно удобные), шесть



кнопки управления, что похвально, ну, и еще два шифта. На «морде» имеется power, start, turbo (помните еще такой режим стрельбы в старинных шутерах?), ползунок на передней панели.

При игре в Mortal Kombat, Hulk, Need for Speed 4 и FIFA 2003 проблем не обнаружилось — пэд ведет себя хорошо, точно и мгновенно реагирует на нажатия кнопочек.

Maxxtro Starion Game Pad JPD310

Самый маленький и легкий из добытых геймпадов. Это

вариант, который может себе позволить любой геймер.

У данной модели есть восемь кнопок (шесть сверху плюс два шифта на задней панели) и любимая крестовина. Шифты довольно удобные, крестовина, в общем-то, тоже ничего, но держать девайс несколько неудобно. Хотя, поиграв с полчаса, можно научиться играть даже утюгом, особо извращаться не стоит, и если

с этим джойстиком у вас возникают проблемы с нажиманием на шесть кнопок под правой рукой, лучше не пробовать.

Геймпад с Gameport-интерфейсом довольно резво был узан системой, которая потупила-потупила, да и поставила его. Дрова в комплект не входят, но с Win XP они и не нужны. В DOS-режиме (испытывалось на тех самых «Мортал комбатах» — МК3 и МК4) повел себя уверенно и гладко.

Для своей цены (33 грн.) игрушка очень даже ничего. За неимением конкурентов по ценовому фактору в нашем обзоре этот пэд получает первый приз за соотношение «цена • цена • цена • цена/качество».

Trustmaster FireStorm Wireless Gamepad

Это ю-эс-бёвый девайс, который, кроме всего прочего, еще и беспроводной — специальная муля подключается к любому порту USB, и на нее можно повесить до четырех таких падов. Не пробовали,

не должна, в общем-то, перекрываться другими бытовыми девайсами.

Пэд довольно легкий — беспроводность обеспечивается двумя батарейками AAA, то есть очень тонкими пальчиковыми батарейками, которые почти ничего не весят. На паде имеется два аналоговых джойстика и крестовина, четыре стандартные кнопки сверху и шесть (!) шифтов. Мы подумали и решили, что самые глубоко закопанные шифты топчутся безымянными пальцами, которые развиты только у борщиков текстов и еще у каких-нибудь особо тайных масонов (они их используют при тайных рукопожатиях). А так топтать кнопку безымянным пальцем довольно неудобно. Но на то он и шестой шифт, чтоб быть где-то глубоко закопанным. Хотя, по нашему мнению, лучше бы сделали шесть или восемь кнопок сверху, чем эти два дополнительных шифта.

После чтения инструкции к паду



но хочется trust этим парням. Для обеспечения беспроводной работы предлагается ресивер, транскодер, тюнер, коннектор, мультиплексор и трансмутатор со спутниковой антенной. Нет, шутим, ясное дело. Все очень просто: втыкаешься в USB — и в бой! Рабочая частота пада — 433 МГц —



обнаружилось, что кнопок в паде 12... Мы долго искали еще две кнопки (сказался длинный рабочий день), а потом оказалось, что оба аналоговых джойстика кабельные и тоже могут использоваться как кнопки.

К слову, один стик – независимый, а второй может быть выбран как активный джойстик, только вместо крестовины специальная кнопка между джойстиками переключает левый стик и крест.

Это, к слову, единственный пад с корпусом из приятного на ощупь обрешиненного пластика, который крепко держится в руках даже после длительных заездов-забегов-залетов, когда руки уже порядком вспотели.

В целом, дизайн пада сильно похож на дизайн беспроводного пада от Logitech, но тот, как нам показалось, был чуть удобнее. В этом паде довольно сложно дотянуться до дальней кнопки под правым пальцем, а если пытаться при этом нажать еще и шифт под правым безымянным – вообще атака!

В принципе, девайс пристойный, дрова к нему уматовые, и, кроме дров, ставится утилита по управлению и настройке пада – TrustMapper. Одна беда – цена свыше 50 у.е.

Но если деньги есть, то можно и оттопыряться.

Trustmaster FireStorm Digital 3

И снова USB. Подключаем, ждем минуту, можно играть! Это очень даже здорово.

Слово digital в названии означает, что джойстиков в паде нет, а есть только одна стандартная крестовина. Этот пад, как и старшая модель, страдает от недостатка обычных кнопок – их тут тоже четыре стандартных, и те же четыре шифта. Больше кнопок нет.

Корпус этого пада такой же, как и у всех остальных (кроме

Logitech) – твердый пластик, и никаких компромиссов. Пад, само собой, очень легкий, не глючный, без каких бы то ни было проколов в дизайне. В руке лежит удобно, все кнопки легко топаются и давятся, что похвально. И снова стандартная проблема падов от Trustmaster – цена прибора больше 15 убитых енотов. Довольно дорого за среднюю модель.

Итоги

В общем, вот они, результаты наших терзаний падов.

Первый приз в номинации «Самый Крутой Пад Ва-а-аще» получает... не тестировав-

шийся

Logitech Rumblepad

Wingman с интерфейсом USB! Нет, мы его шупали – Sova на таком играет, и мы знаем, что вещь стоящая. Стоящая больше 50 уёв :). Так что выбор редакции – именно этот пад.

Второй приз – Genius Maxfire G-09D. Отличное устройство. Рекомендуются хардкорным файтерам-водителям.

Третий приз получает Trustmaster FireStorm Wireless Gamepad.

Победитель в номинации «Выбор сурового ацкого геймера» и единственный победитель в соотношении «цена/качество» – Maxxtro Digital Gamepad Pro JPD140 – пад, хорошо работающий во всех приложениях, с достаточным количеством удобных кнопок и приемлемой ценой.

Всем спасибо... Ну, вы в курсе.

Max Pagan и The Lich
(Sova – заочно)

Устройства предоставлены следующими компаниями:

TrustMaster – ENTRY

Genius – «Версия»

Maxxtro – «Дако»

Logitech – Datalux



Shpil.Com-2. Resurrection

Народ! Нас снова посетила радость! Сайт журнала, который существовал в коматозном состоянии и лежал под капельницей, не реагируя на внешние раздражители, был перезаряжен ядерной силой, и теперь он снова в строю!

Сейчас это уже не просто небольшая страничка, а целый нормальный портал(чик), на котором имеется и полно-

ценный форум, и свои конкурсы, независимые от журнала, и еще куча всего разного, вот.

В целом, это совсем здоровый организм, который, правда, будет черпать свою энергию из глубин космоса и пожирать посетителей, отбившихся от группы. Так что по одному туда лучше не ходить – вход на shpil.com – только большими компаниями в сопровождении опытного проводника-интернетчика.

И еще: наши фанаты открывают сайты. Первый из них – cgb-shpil.narod.ru, и он должен уже работать на момент выхода этого номера. Ребята из команды CGB оказались настырными и даже вырвали из наших рук несколько эксклюзивных фоток, которые мы дали только им и только для сайта. Так что если сайт будет нормально функционировать, то там и только там вы стопудово найдете эти фотки.



Здрасте, уважаемые!

Нас посетила почта. Это, правда, случается с завидной регулярностью, но на сей раз в почте вместо всяких пожеланий по организации журнала нас ждал типа стих. Вот он:

Ода журналу «Шпиль!» от Benefito

Ранним утром на опушке
Ходят разные зверушки
А зверушки не простые
Все известные такие...

Из известных игр они,
В их глазах горят огни.
Здесь чего-то они ждут,
Все зверушки – там и тут.

Кроме них, полно зверьков,
Из игр разных игроков.
Есть герои из Warcraft
Даже Зерги из StarCraft.

Зерги мирно там гуляют,
Никого не обижают.
Рядом протосы стоят,
На зергов и не глядят.

Поэзия, блин!

Люди, нежить, эльфы, орки,
Поросенок добрый Порки.
Рядом Макс, который Пейн,
С ним огромный Франкенштейн.

Вот герои из «Комбата»
Стоят мирно, без дебата.
Шаокан, Нубсейд, Мотаро
И его братан Кентаро.

Вон Китана, Соня, Джейд
Засмотрелся на них Блейд.
Гэндальф Фродо обучает
Тот Джедаем статью мечтает.

Люди в черном и джедаи,
Море ниндзя и самураи.
Добрый Оби, Люк Скайвокер,
Бэтмен, рядом где-то Джокер.

И индейцы есть с вождем,
Где-то Дэйв тут был с ружьем.
Вон герои и из Chaser
(В небе видно ихний крейсер).

Вон сидит герой Дюк Ньюкем –
Моеет в озере он руки.
И Дарт Вейдер тоже был –
Рыбу в озере ловил.

Джек и Декстер – братаны,
Из ГТА есть «пацаны».
Братья Марио здесь есть.
Всех персон не перечесать!

Все они чего-то ждут.
И полно их там и тут.
Вот уж полдень наступает,
Солнце сильно припекает.

Собираясь понемногу,
Люди смотрят на дорогу:
Ждут они автомобиль,
Что везет журнальчик «Шпиль!».

Да, настали эти дни,
Дружно ждут его они.
Рядом мирно все стоят,
В даль далекую глядят.

Вот уж несколько минут
Все вестей с дороги ждут.
Где ж ты, наш грузовичок,
И журнальчик-«новичок»?

Очень им всем интересно,
Кто теперь вдруг стал известным,

Кого редакторы журнала
Описали здесь на славу.

Едет вон автомобиль!
Из-под колес несется пыль,
Летит со скоростью в сто миль,
Везет друзьям своим он «Шпиль!».

Ну, что тут сказать? Сюжет, достойный романа, но исполнение хромает :). Хотя нам нравится! С теперешнего момента мы решили объявить еще один бессрочный конкурс – напишите стихотворение о нашем журнале, и все авторы толковых стихов про нас получат в подарок что-то очень ценное :). Можно слать не такие вот четверостишия, но и танка, сонеты, газели – в общем, все, что в мировой культуре называется «поэзия». Можно даже рэп. Короче, пишите письма, а на конверте (или в теме e-mail) ставьте пометку «Стих про «Шпиль!»». Лучшие творения будут опубликованы, а их авторы – вознаграждены!

«Шпиль!»

Выдается российскою мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 4 (29), квітень 2004 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський

Редактори
О. Ліщук, О. Соболев

Літературний редактор
А. Гриневич

Дизайн та комп'ютерне
верстання
О. Заславська

Відділ реклами
О. Сепітій

Служба розповсюдження
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 26.03.2004.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №04-3352

Друк офсетний
Формат 60x90/8
6,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. 044 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547
Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
реklamні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

| | |
|------------------------|----------|
| 1С Україна | 2-я обл. |
| «Шпиль!» | 3-я обл. |
| Samsung | 4-я обл. |
| Hewlett-Packard | 3 |
| IP Telecom | 37 |
| «Шпиль!» | 46, 71 |
| ООО «Цунами Медиа» | 47 |
| ИД «Мой компьютер» | 49, 73 |
| Xanten | 55 |
| ИКС-Мегатрейд | 59 |
| «Компьютеры+Программы» | 75 |

ШПИОНСКИЕ

СТРАСТИ

Спецоперация!

Продажа

спецвыпусков журнала ШПИЛЬ!
по спеццене!

«Красавчик Джеймс», он же «007», сообщил, что **1 апреля 2004 г.** «ШПИЛЬ!» объявил акцию по продаже комплекта всех вышедших спецвыпусков по невозможно низкой цене — **23 грн. 40 коп.** за три издания с доставкой!!!

Источник сообщает, что комплект получит каждый, кто перечислит 23 грн. 40 коп. на расчетный счет: ООО «Декабрь», р/с № 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 302628, и отправит доставочную карточку по адресу редакции: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7 этаж, г. Киев, 02160.

Срок действия акции ограничен. Заявки принимают **только до 15 мая** сего года.

Вышлите срочно деньги...

007

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Я покупаю

«Спецкомплект по спеццене»

Товар доставить по адресу:

ФИО _____

Индекс _____

Почтовый адрес _____

Тел./факс _____

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



SyncMaster 152X, 172X Новий синонім швидкості



Рідкокристалічні монітори SyncMaster 152X, 172X

16 мс (152X) та 12 мс (172X) – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що нові SyncMaster 152X, 172X – моделі моніторів, які служать не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.



Нехай інші погоджуються на менше.



Алґрі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 4619536

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

SAMSUNG